Broj 54 10/09 CENA 80 DIN • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJITE PS2, PSP I CHAMPIONSHIP MANAGER 2010

www.screenfun.rs

SCREENFUN

POKLONI: SHIFT JAKNE

NEED FOR SPEED SHIFT

BACK IN THE GAME!

Guitar Hero 5
Zasvirajte gitaru u ulozi Kurta Cobaina, Santane ili Johnnyja Casha

Aion
Žestoki konkurent u MMORPG svetu!

POKLONI: AION MAJICE!

FIFA 10: OSVEŽENA VERZIJA ZA NOVU FUDBALSKU SEZONU

Autodesk
Authorized Training Centre

Chiron

ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Već 7 godina u Srbiji postoji jedinstvena škola za kompjutersku **3D animaciju i vizuelizaciju** sa polaznicima od 13 do 73 godine iz zemlje i inostranstva.

Sledeći ciklus kurseva počinje u oktobru 2009. godine.

Pozivamo sve zainteresovane da posete Chiron školu i iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za uzbudljivu karijeru u zemlji ili inostranstvu i krenu stopama uspešnih studenata koji sada rade u svetski poznatim kompanijama širom sveta od Novog Zelanda, preko Engleske, do Amerike.

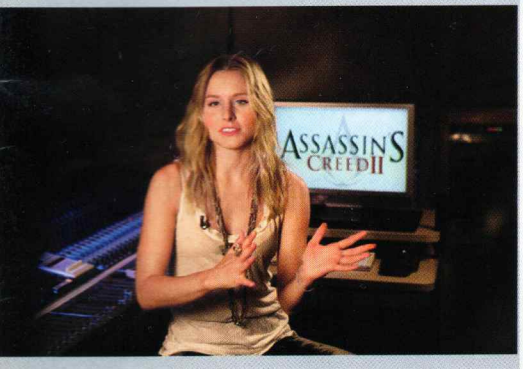
Škola koja je prva u kontinentalnom delu Evrope dobila sertifikat za obuku na programu **Autodesk Maya**, nudi vam školovanje zasnovano na višegodišnjem iskustvu i znanju naših stručnjaka koje su sticali radeći na filmovima "Ratovi Zvezda", "K-19", "Suvišni izveštaj", "Znaci", "Perl Harboru" i mnogim drugima uz mnogobrojna gostujuća predavanja profesionalaca iz 3D industrije.

Dobrodošli!

www.chiron.edu.rs • 3621-430 • 3621-340
www.chironforum.com

Reč urednika

A sve je delovalo tako lepo dok smo gledali kako Ezio Auditore de Firenze skakuće po krovovima Venecije, brčka se po kanalima između gondola i proliva krv glavonjama pomoću Da Vinčijevih bodeža. Simpatični trejleri u kojima smo mogli po prvi put da bacimo pogled na Ubisoftov novi hit Assassin's Creed II uglavnom su se završavali sa datumom 17. novembar 2009. kada je trebalo i konačno da zaigramo toliko traženi nastavak. Markice za PC, PS3 i Xbox 360 obećavale su paralelni izlazak Assa na svim platformama. A onda je ptičica na Twitteru procvrkutala i donela loše vesti koje su se nadvile kao crni oblak nad zemljom Srbijom. Ne, nije zbog štrajka JAT-a! Cvrkut je stigao pravo iz Ubisoftovog HQ: *"Assassin's Creed II za PC pomeren je za prvi kvartal 2010.*



godine. Potrebno je malo više vremena razvojnom timu da napravi što bolju igru". Dabog da pao sa krova, nabo se na te kandže i pregazila te gondola! Od gnevnih odgovora PC igrača upućenih Ubisoftu i Eziu slaba je vajda. Igrači na Windowsu ponovo nemaju sreće. Ako još uporedite kako izgleda FIFA 10 na PC-u a kako na current-gen konzolama, pašćete u bedak, batalićete igre i početi da se boćate u parku.

P.S. Ako se pitate ko je ova seksi ribica na slici, u pitanju je poznata holivudska zvezda Kristen Bell koja će i ovoga puta pozajmiti glas doktorici Lucy Stillman u igri Assassin's Creed 2. Nije da im opraštamo na grehu, ali ovo je svakako put kako Ubisoft može da se iskupi...

Igor Conić

FIFA 10
PC verzija sucks. Next-gen je fenomenalna!
str. 28

2

poklon-postera:
Scribblenauts & WET

twitter
@screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

Special

4 **Potreba za brzinom**
Seciramo Need for Speed serijal

12 **Need for Speed: Shift**
Back in the game!

Preview

16 **Poplava EA hitova**
Naslovi koje očekujemo od Electronic Artsa u predstojećem periodu

19 **Kada će stići?**
Raspored izlaženja igara

Test

po abecednom redu

42 Aion
24 Champions Online
45 Championship Manager 2010
47 Darkest of Days
28 FIFA 10
52 Guitar Hero 5
46 Halo 3: ODST
54 Majesty 2
38 Marvel Ultimate Alliance 2
56 N-Gage igre
50 Order of War
30 Osmos
40 Resident Evil 5 PC
35 Scribblenauts
48 Tropico 3
36 WET

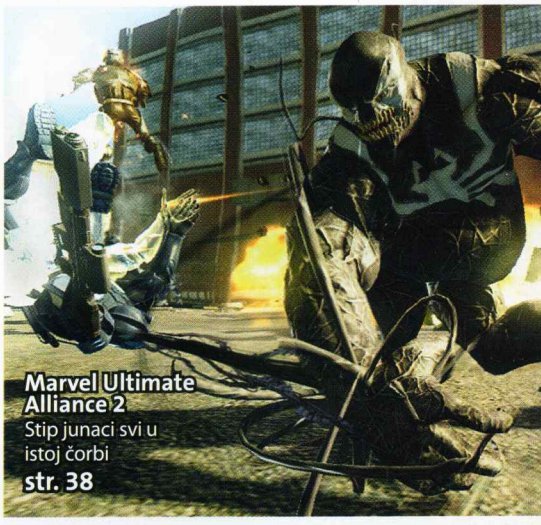
Hardware

58 **Touch screen ofanziva**
Koji su najbolji telefoni sa ekranom osetljivim na dodir?

Fun

60 **Mega poster**
Nastavljamo da objavljujemo Eizoa sve dok ne izađe za PC

61 **Svaštara**
Koje bi igre Vladimir Cvetković Cvele poneo na pusto ostrvo?



Još u ScreenFunu

20 **Vesti**
Ekspanzija za LotR: Online, Dawn of War II Chaos Rising, The Settlers 7, S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat

24 **A sada malo vi**
Tom Clancy's EndWar majica

53 **Osvojite PSP**
PieSPi samo za vas!

60 **Osvojite PS2**
Dvojka! Nije još trojka...

POTREBA ZA BRZINOM

Za 15 godina, koliko postoji, Need for Speed doživeo je bezbroj transformacija, što ga čini jedinstvenim serijalom u istoriji video igara. Nekada su promene bile dobre, a nekada se išlo u drugu krajnost. Međutim, ostaje činjenica da su i najgori nastavci beležili višemilionske tiraže. Izlazak Shifta dobra je prilika da se podsetimo svih njih...

The Need for Speed: PRVENAC U SERIJALU

NFS nije krasila impresivna grafika, ali je sve ostalo bilo sjajno

GODINA IZLASKA: 1994.
PLATFORMA: 3DO, Sega Saturn, PSX, PC

Verovali ili ne, ali početak NFS franšize nije vezan ni za PC niti za jednu od konzola koje su bile popularne sredinom devedesetih, već za 3DO, platformu iza koje je stojao sam EA. Za svoje vreme, The Need for Speed predstavljao je revoluciju i još uvek ima određene kvalitete koje nažalost nismo videli u kasnijim nastavcima. Najvažniji od njih svakako je kontrolni sistem, potpuno lišen arkadnih elemenata. Svaki od osam licenciranih automobila među kojima su recimo Dodge Viper RT/10, Toyota Supra Twin Turbo ili Lamborghini Diablo VT, imao je realno prenesene karakteristike iz stvarnosti, što je vožnju činilo značajno zahtevnijom nego u rivalskim ostvarenjima. Podjednako impresivno delovala je kamera iz samog animiranog kokpita koja je čak bila značajno upotrebljivija od pogleda iz trećeg lica. Originalna 3DO verzija imala je samo tri staze, ali je svaka od njih bila izdeljena na tri segmenta, tako da se pobednik određivao na osnovu najboljeg zbirnog vremena. Da, to znači da nijedna od njih nije imala kružni karakter, već ste prosto vozili od jedne do druge tačke na mapi. Najlepše iskustvo sigurno je bila Alpine staza, gde ste počinjali od podnožja planine i peli se ka vrhu prekrivenim snegom, boreći se sa rivalima i bežeći od policije. Saradnja sa Road & Track magazinom oličena je u fantastičnoj prezentaciji - svaki od modela bio je ilustrovan profesionalnim fotografijama, tehničkom analizom, pa čak i video insertom, nečim što je danas praktično zaboravljeno, a što istinskim zaljubljenicima u automobile sigurno nedostaje.

Igra je kasnije vrlo uspešno portovana na druge sisteme, gde je doživela proširenje sadržaja, a najbolju verziju definitivno predstavlja Special Edition koji se 1996. pojavio samo na PC-ju.

Need for Speed II

GODINA IZLASKA: 1997.
PLATFORMA: PC, PSX

Posle sjajnog originala prvi nastavak mnoge je razočarao. Od izuzetne simulacije, novi NFS pretvoren je u krajnje nerealističnu arkadu, ne baš sjajno rešenog kontrolnog sistema. Policijske potere su eliminisane, verovatno i zbog odluke da apsolutno sve staze budu kružnog karaktera. Iako ni tehničkim karakteristikama nije mogao da parira tadašnjim konkurentima (Gran Turismo za PS ili Screamer 2 za PC), NFS II imao je nešto po čemu je zauvek ostao upamćen - fenomenalnu prezentaciju! Odličan intro i animirani meniji bili su samo šlag na torti koju je još jednom činila genijalna interaktivna enciklopedija o svim ubačenim automobilima. Prava je šteta što je ovo bila i poslednja igra u kojoj je moglo da se vidi ovako nešto, mada se čini da će Gran Turismo 5 na neki način pokušati da oživi ovu ideju.

Need for Speed III: HOT PURSUIT

GODINA IZLASKA: 1998.
PLATFORMA: PC, PSX

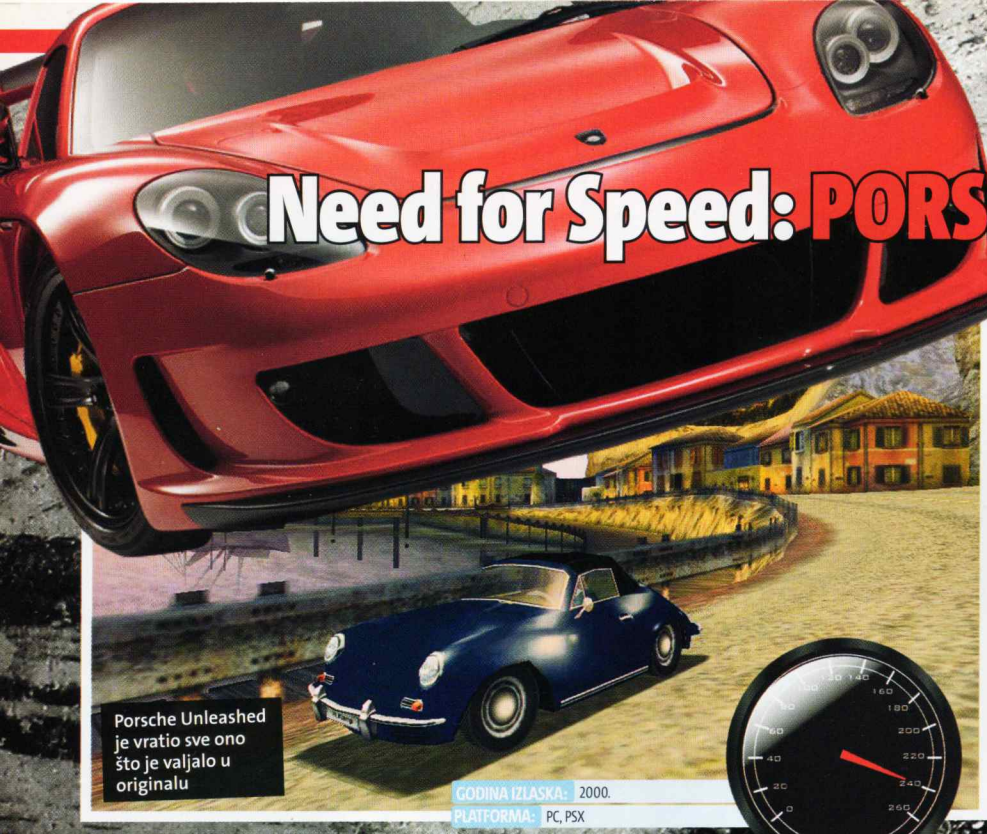
Po sada već uobičajenom receptu, i NFSIII bio je drastično drugačiji od svog prethodnika. Primarni fokus je i dalje ostao isti, ali su staze ovoga puta velikom većinom bile smeštene u Severnoj Americi, a policija je vraćena i dobila je daleko veću ulogu nego u originalnu. Podnaslov igre zapravo je bio naziv moda koji je podrazumevao da osim osvajanja prvog mesta uspešno izbegavate agresivnu policijsku poteru, ili alternativno, ulazak u ulogu sprovodioca reda i zakona, čiji je cilj da pohvata sve učesnike trke. Ova opcija je doduše bila moguća samo u PC verziji, koje se u odnosu na konzolnu pojavila sa nekih pola godine zakašnjenja. Zahvaljujući podršci za 3Dfx kartice, grafička komponenta igre bila je apsolutno spektakularna!

Need for Speed: HIGH STAKES

GODINA IZLASKA: 1999.
PLATFORMA: PC, PSX

Prve znake kreativne krize NFS je pokazao upravo ovim izdanjem, koje u odnosu na Hot Pursuit nije ponudilo bogzna šta novo. U stvari, ovaj nastavak pozajmljuje mnogo od njega, uključujući blago unapređeni grafički engine, koji je jedino u PSX izdanju bio potpuno nov. Ipak, ubacivanje trodimenzionalnog kokpita i oštećenja (koja nisu imala veliki uticaj na performanse) predstavljaju dve stvari vredne pažnje. Razlika između konzolne i PC verzije ni ovoga puta nije se ogledala samo u grafičkoj superiornosti izdanja za Windows, već i u nešto drugačijem funkcionisanju karijernog režima, pa je tako samo u varijanti za kompjutere u njega integrisan High Stakes mod (trka 1 na 1 sa kompjuterom po sistemu sve ili ništa). Ono što je posebno interesantno jeste da je igra kao poseban bonus nudila svih devet staza iz NFS III, što je samo dodatno pojačalo ocene da Road Challenge (podnaslov aktuelan u Evropi) uopšte nije trebalo da bude reklamiran kao zvaničan sledbenik trojke. Ipak i pored svega, u pitanju je bilo jedno od najboljih trkačkih izdanja te godine.

Need for Speed: PORSCHE UNLEASHED



Porsche Unleashed je vratio sve ono što je valjalo u originalu

GODINA IZLASKA: 2000.
PLATFORMA: PC, PSX

Posle godina lutanja sa Porsche Unleashedom, NFS se vratio korenima, preuzevši mnogo elemenata iz prvenca. To je podrazumevalo realističniji fizički model lišen bezumnih arkadnih elemenata, ali i nekoliko staza linearnog (point to point) karaktera. Zasnivanje celokupne igre na jednom brendu bio je priličan rizik, ali se on na kraju isplatio. Igračima je na raspolaganju bilo gotovo 80 različitih modela iz perioda od 1950. do 2000, pa čak i mogućnost njihovog upgradea putem dodavanja oficijalnih komponenti.

Razlike između PSX i PC verzije bile su stravično velike, jer su na njima radili potpuno različiti razvojni timovi. PSX varijanta je osim drugačijih vizuelnih karakteristika bila daleko arkadnija, imala je drugačije organizovane modove, pa čak i staze, koje su sve do jedne bile kružnog karaktera.

Ovo je nastavak koji većina igrača smatra vrhuncem serijala do sada. Iskreni da budemo, razumemo i zašto.

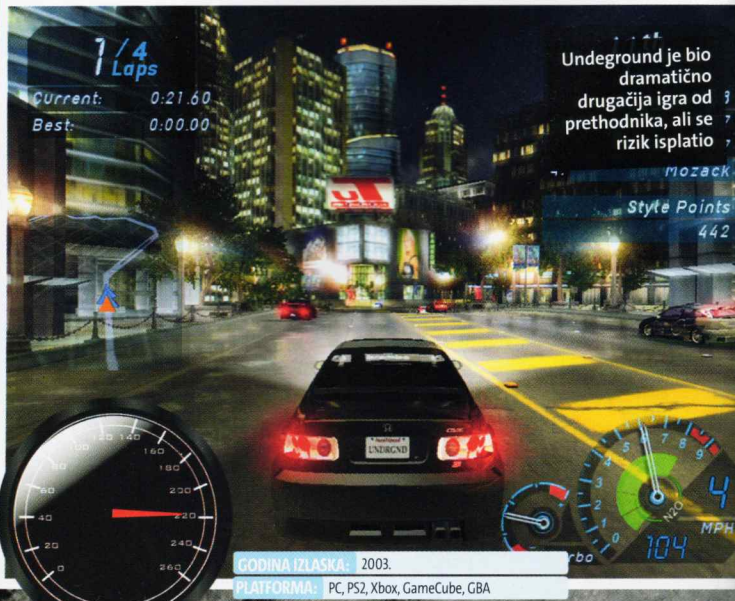
Need for Speed: HOT PURSUIT 2

Hot Pursuit je produžio tamo gde je stao NFS III, vraćajući ponovo u prvi plan policijske potere, ali i egzotične automobile. Ovoga puta, sve staze bile su smeštene u četiri okruženja i pomalo im je nedostajala raznolikost koja je krasila većinu prethodnika. Ipak, ovaj nastavak bio je potpuni uspeh - upravljački model bio je pun pogodak, baš kao i tehničke karakteristike, koje su HP 2 činile jednom od najlepših igara u trenutku pojavljivanja. Ono po čemu će ovo izdanje verovatno ostati najpoznatije jeste činjenica da je PS2 verzija po mnogo čemu bila superiornija od svih ostalih varijanti, jer je samo na njoj radio Black Box Studios. Ipak, ni ostala izdanja ne zaostaju mnogo.

GODINA IZLASKA: 2002.
PLATFORMA: PC, PS2, Xbox, GameCube

Need for Speed: UNDERGROUND

Izuzetna popularnost filma The Fast and the Furious doprinela je naglom rastu interesovanja za sve što je vezano za tjuning i ilegalne trke, a EA je to znao da iskoristi na najbolji način. Zbog toga, igra je po prvi put smeštena u okruženje fiktivnog grada, inspirisanog Njujorkom, San Franciskom i Los Anđelesom, a čak je i napisan scenario koji vas stavlja u ulogu anonimusa željnog da postane najbolji ulični trkač. Osim fokusa na tjuning koji je "običan" automobil mogao da pretvori u aždaju, ovaj nastavak doneo je i takozvane drag trke i takmičenja u bočnom klizanju. I pored određenih mana vezanih za loš AI i pomalo jednolično okruženje, ostvaren je fenomenalan tiraž od 15 miliona primeraka.



GODINA IZLASKA: 2003.
PLATFORMA: PC, PS2, Xbox, GameCube, GBA

"GRANICA AKCIONIH IGARA
JE UPRAVO POMERENA"

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

10. NOVEMBAR 2009

POSETITE: MODERNWARFARE2.COM

Distributer: COMPUTERLAND Kumodraška45, Beograd, 011.309.95.95, 309.95.96, office@computerland.rs, www.computerland.rs

18 | PS3 PlayStation 3 | PlayStation Network | XBOX 360 | XBOX LIVE | NINTENDO DS. | PC DVD ROM | ACTIVISION activision.com | infinity ward

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. 'PS', 'PlayStation' and '' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

Need for Speed: UNDERGROUND 2

Isto to, samo malo bolje - recept za Undeground 2

Posle vanserijskog uspeha Undergrounda, EA je napravio klasičan nastavak, ovoga puta objavivši ga na svakoj aktuelnoj platformi. Najvažnije novine odnosile su se na još veću mogućnost prepravljanja fabričkih modela, slobodnu vožnju po (opet) fiktivnom gradu, ali i ubacivanje tri SUV modela, koji su do danas ostali specifičnost ovog ostvarenja. S obzirom na to da je izbačen brzo nakon prethodnika, nedostatak radikalnih novina bio je potpuno očekivan, baš kao i slabiji tržišni uspeh. Ipak, i pored toga, Underground 2 bio je totalno dominantan u odnosu na veoma brojnu konkurenciju, koju su između ostalog činili Street Racing Syndicate, Juiced ili vrlo dobri Midnight Club II.

GODINA IZLASKA: 2004.
PLATFORMA: PC, PS2, Xbox, GameCube, GBA, NDS, PSP

Need for Speed: MOST WANTED

Most Wanted je na pravi način kombinovao elemente Hot Persuita i Undergrounda

Iako donekle sledi recept Undergrounda, jer je smešten u izmišljenu metropolu, Most Wanted ima nešto više zajedničkih tačaka sa starijim igrama u serijalu, jer se pre svega fokusira na čisto trkanje i egzotičnije modele. Veliki povratak doživele su i policijske potere, kojima je posvećena daleko veća pažnja nego ranije. Jurnjava sa čuvarima reda bila je intenzivnija nego ikada, jer je već u zavisnosti od nivoa traženosti (rešenje vrlo slično onom iz GTA serijala) za petama moglo da vam bude i 30 "plavaca".

Takođe, odluka da se sve trke odvijaju isključivo u toku dana predstavljala je prijatnu promenu, baš kao i daleko superiorniji grafički engine, koji je krasio Xbox 360 i PC verzije. Vizuelnom utisku doprinosile su i animacije, unikatna kombinacija filmovanog HD materijala i kompjuterski generisane pozadine.

GODINA IZLASKA: 2005.
PLATFORMA: PC, PS2 ,Xbox 360, Xbox, GameCube, PSP, GBA, NDS

Need for Speed: CARBON

Carbon je najbolje mogao da se opiše sa "već viđeno"

Osim što se pojavio na apsolutno rekordnom broju sistema (uključujući i anonimnu brazilsku konzolu Zeebo), Carbon nije bio igra za pamćenje. Nastavljajući tradiciju "novi nastavak - novi grad", Carbon nas vodi u Palmont gde je na igraču da (opet) izgradi svoju reputaciju osvajanjem teritorija koju kontrolišu rivali, ali i osnivanjem sopstvenog tima, sastavljenog od vozača koji će vam u početku biti protivnici. Izvođenjem, ali i raznim drugim elementima, ovo ostvarenje podseća na Underground serijal (iako se priča nastavlja na Most Wanted), o čemu svedoči povratak drift takmičenja, ali i veća posvećenost samom procesu tjuninga. Hroničan nedostatak novina, odnosno oslanjanje na već umoran koncept, najveći su razlozi zbog kojih Carbon ne spada u bolje nastavke.

GODINA IZLASKA: 2006.
PLATFORMA: PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, Xbox, GameCube, GBA, DS, PSP, Zeebo

Wii / NINTENDO DS.

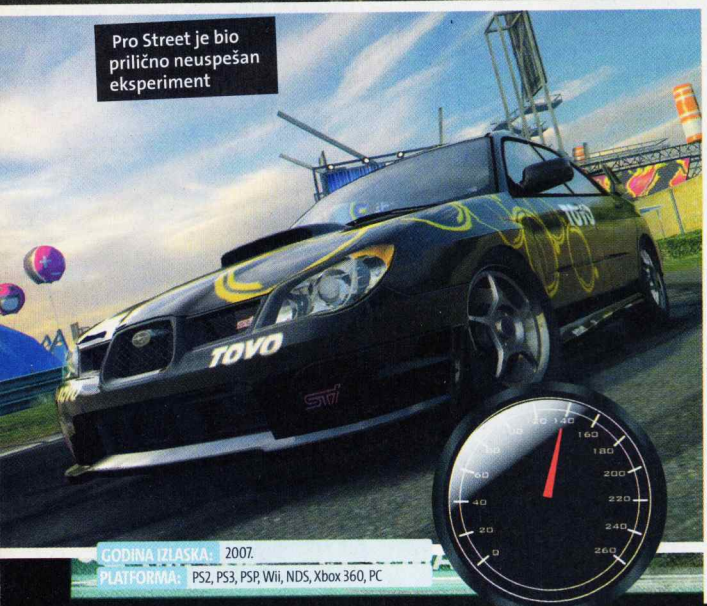
www.olympic.org
www.olympicvideogames.com

Published by SEGA®

Distributer: COMPUTERLAND Kumodraška45, Beograd, 011.309.95.95, 309.95.96, office@computerland.rs, www.computerland.rs

TM IOC. Copyright © 2009 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. SUPER MARIO characters © NINTENDO. Nintendo, Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. All Rights Reserved. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.

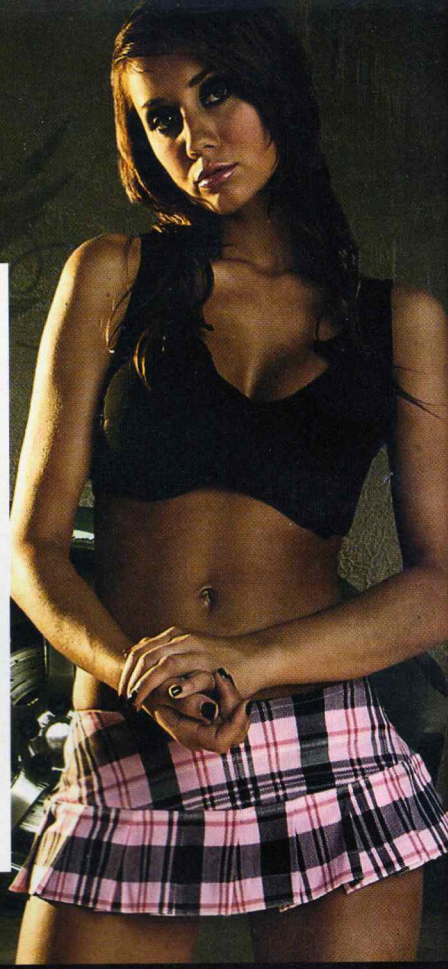
Need for Speed: PRO STREET



Pro Street je bio prilično neuspešan eksperiment

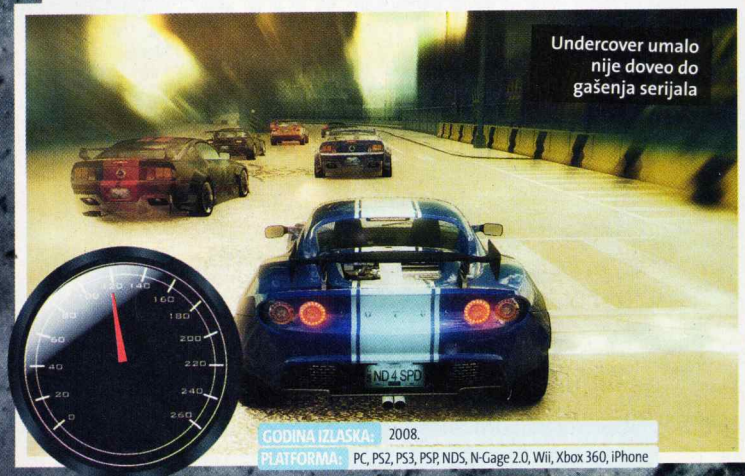
GODINA IZLASKA: 2007.
PLATFORMA: PS2, PS3, PSP, Wii, NDS, Xbox 360, PC

Poučen iskustvom sa Carbonom, EA je konačno odlučio da raskrsti sa konceptom jurnjave po ulicama, odnosno da ih zameni sponzorisanim legalnim trkama koje su prilično popularne u SAD-u. Tipovi takmičenja svedeni su na samo četiri, a vraćena su i oštećenja, urađena detaljnije nego ikada. Žestoki sudari mogli su lako da dovedu do totalnog uništenja automobila, čiju ste popravku morali da finansirate iz sopstvenog džepa. Nažalost, sve dobre osobine potpuno je upropastio očajan upravljački model, koji niti je bio zabavan niti realističan, tako da je mnoge igrače vrlo brzo uspeo da odbije. Karijerni režim bio je veoma složen i zahtevao je od vas da pripremite nekoliko automobila za svaki trkački dan. Najbolje što može da se kaže za Pro Street jeste da ne liči ni na jedan NFS pre i posle njega.



Need for Speed: UNDERCOVER

Sobzirom na to da je poslednja igra koja se pojavila pre Shifta, Undercover je svima još u svežem sećanju. Nažalost, ne samo po našem mišljenju, sa ovim naslovom NFS dodirnuo je totalno dno, o čemu su svedočile izuzetno niske ocene, ali i tiraž koji je ukupno prešao jedva 5 miliona. Sve je to izazvalo jake potrese unutar EA koji su u jednom trenutku doveli do informacija da će serijal biti potpuno ugašen! Ako ste kojim slučajem zaboravili, glavni problemi vezani za Undercover bili su smešna težina (rivali su od početka do kraja karijere bili potpuno bezopasni), grafički engine, vrlo dosadan gameplay kao i free roaming mod. Iako ste teoretski mogli da se vozikate kuda god poželite, za to nije bilo apsolutno nikakvog razloga, jer se svim događajima moglo pristupiti preko same mape.



Undercover umalo nije doveo do gašenja serijala

GODINA IZLASKA: 2008.
PLATFORMA: PC, PS2, PS3, PSP, NDS, N-Gage 2.0, Wii, Xbox 360, iPhone

Specijalne edicije

Još jedna velika specifičnost NFS-a bile su specijalne, poboljšane edicije igara koje su već bile na tržištu, a koje su isključivo objavljivane za PC. Nakon prvog Need for Speeda, Electronic Arts je naredne godine predstavio The Need for Speed Special Edition koji je osim nove uvodne animacije doneo i dve dodatne kružne staze, kao i brojna sitnija poboljšanja, a interesantno je da je deo zvučne komponente i video sadržaja bio je dostupan jedino u Windows 95 verziji.

NFSII: Special Edition takođe je bio pun pogodak i doneo je osim jedne nove staze čak sedam automobila (od toga tri skrivena), ali i podršku za tada izuzetno popularni 3dfx Glide standard, čime je grafika postala neuporedivo bolja. Osim eliminisanja pikselizacije, dodate su vremenske prilike, realističnija magla, pa čak i refleksija na automobilima, što je NFS II učinilo jednom od najlepših igara za PC u 1997. godini.

Šta od ovih igara radi danas?

U određenim elementima neke NFS igre ostale su nepreviđene do današnjih dana, ali njihovo pokretanje na danas daleko najviše zastupljenom Windows XP-u može da predstavlja vrlo komplikovan posao.

Za startovanje odličnog specijalnog izdanja prve igre posetite http://bit.ly/13RbdF. Iako postupak ima gotovo 20 koraka, intervencije koje treba uraditi nisu nimalo komplikovane, pa ga vredi probati, bez obzira na to što nažalost neće raditi na svim konfiguracijama. Isto rešenje važi i za NFS II SE, s tim što će vam za pokretanje glide verzije biti neophodan i glide wrapper, recimo dgVoodoo. Upustvo za instaliranje NFS III pronaći ćete na http://bit.ly/woKep a za NFS High Stakes dovoljno je instalirati oficijalni patch 4.5. Upustvo za Porsche Unleashed pogledajte na http://bit.ly/19Wc25 (neophodno je da se prethodno registrujete). Svi kasniji nastavci trebalo bi da funkcionišu potpuno normalno, jer imaju zvaničnu podršku za Windows XP.

22:00

NEDELJOM - 2 EPIZODE

SOUTH PARK

SE VRATIO KUĆI!!!

WWW.MTV.RS

MTV MUSIC TELEVISION

pc ps3 360 psp

NEED FOR SPEED™ SHIFT

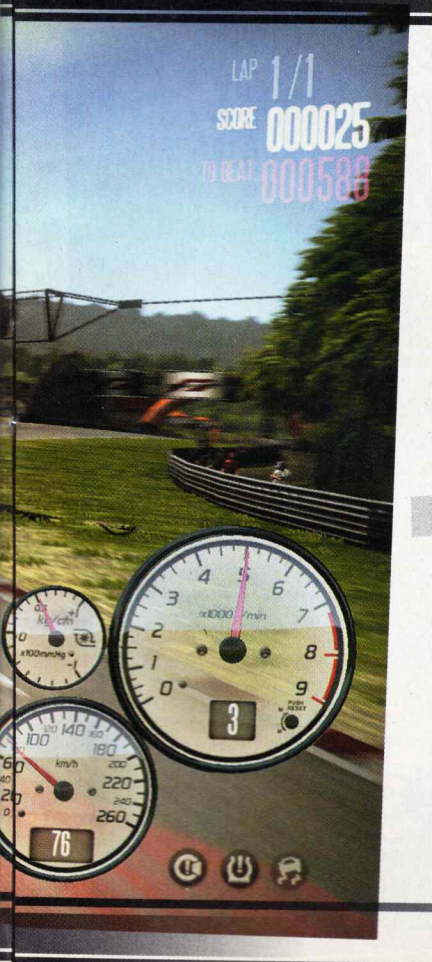
NASTAVAK KOJI POSRNULI SERIJAL VRAĆA U ŽIVOT

Kokpit je namerno zamućen, kako bi se što bolje dočarao utisak velike brzine

Takmičenja u bočnom klizanju u početku su vrlo teška zbog preosetljivih kontrola

Koja je poslednja, zaista kvalitetna Need for Speed igra? Da bismo odgovorili na ovo pitanje, potrebno je da se vratimo u 2005, kada je objavljen Most Wanted. Nakon njega, serijal je tonuo sve niže, pa je EA ovoga puta bio prinuđen na radikalni zaokret. Zato je izrada ovog nastavka poverena potpuno novom timu, koji je ponudio sopstvenu viziju, iako ona očito vuče inspiraciju iz ostvarenja poput GRID-a.

Ono što Shift čini toliko svežim u odnosu na prethodna izdanja jeste upravo fokusiranost na klasične trke po autodromima širom sveta, uz poneki izlet na ulice velikih gradova. U principu, ako ste igrali pomenuti Codemastersov hit, sve ovo će vam biti veoma poznato. Za promenu, karijerni režim oslobođen je bilo kakve priče, a za cilj postavlja osvajanje

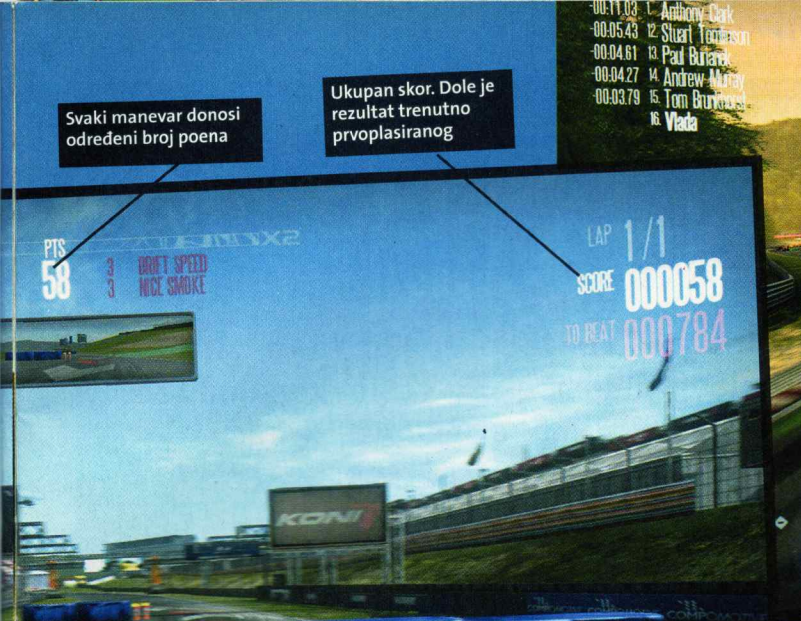


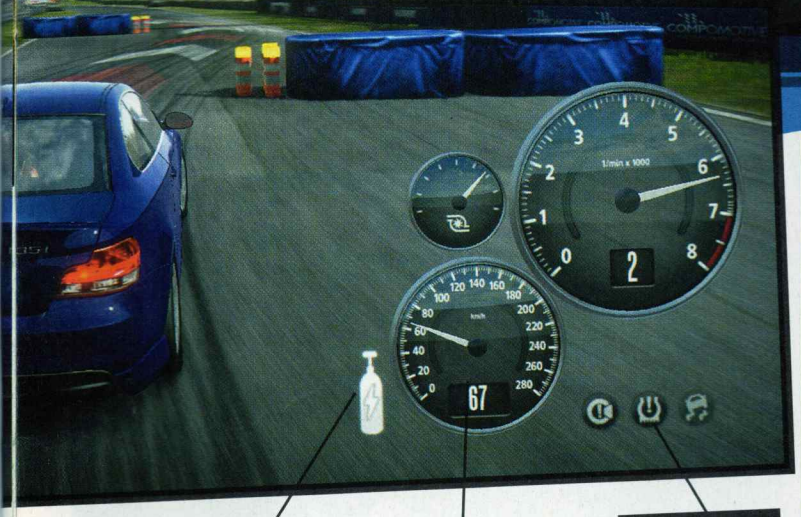
Ako ne možete da ga pobedite, prevrnite ga! Ovakve stvari su potpuno legalne u Shiftu

World Tour serije, najvišeg nivoa takmičenja do koga je potrebno stići prolaskom kroz četiri niža tiera. Svaki od njih sastoji se od brojnih pojedinačnih trka i mini-šampionata, a napredovanje se ne ostvaruje samo pobedama, već i ispunjavanjem sekundarnih ciljeva. Naime, da biste otključavali nove izazove, potrebno je da sakupite određeni broj zvezdica koje se osim za plasman dobijaju i vožnjom "čistog" kruga ili izvršavanjem sličnih zadataka koji prilično variraju. Za sve manevre na stazi, bili oni vešto obilaženje ili zaletanje u protivnika, dobijaćete iskustvene poene, a prelaskom na svaki novi nivo, otključavaće vam se dodatne opcije za upgrade. Za njih vam je opet potreban novac, čija količina zavisi od onoga što uradite u trci. U ponudi je ukupno oko 70 modela koji variraju od klasičnih putničkih kola do moćnog Bugatti Veyrona, ali vam za završavanje kompletne igre neće trebati više od njih pet-šest, ukoliko ih pametno nadograđujete. Poboljšanju perfomansi možete da doprinesete i na drugi način, podešavanjem automobila koje je prilično detaljno. Problem je samo što u Shiftu ne postoje slobodni treninzi niti kvalifikacije (čak su i trke kao u GRID-u vrlo kratke), pa biste sva testiranja morali da radite van karijere. Nerešiv problem nastaje kada izborite učešće na specijalnim trkama i nađete se za volanom modela koji vam je još uvek zaključan, jer morate u

Drift pokazivač, pomaže da pravilno uđete u krivine

Bonus skala koja udvostručuje poene kad se popuni





hodu da učite njegovo ponašanje, ali i kako da prođete čak i kroz krivine koje su vam već poznate. Ipak, sve je to mačji kašalj u odnosu na takmičenja u bočnom klizanju, gde je upravljački model totalno drugačiji. To u početku drifting čini nemoguće teškim, ali ćete posle početne frustracije ipak steći kakvu-takvu rutinu. Vrlo pažljivo davanje gasa i blage korekcije neophodne su veštine koje morate savladati. Al u svakom modu predstavlja dostojnog protivnika, ali ume da pogreši i ne preza od toga da vas izbaci sa staze, što je i logično jer kao što smo rekli, igra nagrađuje i takav pristup.

Kontrolni sistem je ono po čemu je Shift definitivno unikat, jer ga je teško porediti sa drugim vožnjama iz prošlosti. Naravno, u pitanju je nekakav hibrid simulacije i arkade, koji se može prilagoditi vašem nivou veštine isključivanjem i uključivanjem određenih pomagala. Njegova najveća specifičnost jeste u tome što se vozila prilično lako mogu naterati u proklizavanje (što dosta često eliminiše potrebu za kočenjem), ali zbog toga održavanje pojedinih modela na stazi predstavlja pravi izazov. Naš stav je ipak pozitivan, ali je apsolutna preporuka da Shift igrate preko kvalitetnog kontrolera, poželjno volana ili Xbox 360 džojpeda. Nažalost, oštećenja su samo delimično implementirana, što znači da nemaju preterani uticaj na performanse.

Vredi se pozabaviti tehničkom stranom ostvarenja jer je ona zaista izuzetna. Potpuno novi engine u stanju je da prikaže sjajne modele automobila i vrlo detaljnu okolinu, načičkanu elementima kojih nema na pravim stazama, sve kako bi se poboljšao vizuelni utisak. Pogled iz kokpita je ipak najveća zvezda, jer ne samo što izgleda realistično, već i kao u retko kojoj igri poseduje sjajnu preglednost. Prilikom usporavanja i kočenja primetićete i da se kamera pomera napred-nazad, a pogled zamućuje, što samo pojačava utisak brzine. Pri tome, zahtevnost je zadržana u razumnim okvirima, pa je već 8800GT dovoljan za igranje sa punim detaljima, ako se odreknete antialiasinga.

Multiplayer je vrlo pristojan, ali ne i spektakularan. U ponudi su standardne rangirane i nerangirane trke, a jedina alternativa su im 1 na 1 turniri koji su organizovani po klasičnom nokaut sistemu. Nije nam ipak jasno zbog čega nije prisutan još neki mod, ili zašto nije omogućeno da makar kreiramo sopstvene šampionate. Osim igranja preko interneta, multiplayer podržava i LAN opciju, ali je ona dostupna tek nakon instalacije patcha sa oznakom 1.1, pa svakako savetujemo da ga preuzmete.

Bez obzira na to što je mnogo toga iz Shifta već viđeno u drugim igrama, u pitanju je vrlo kvalitetno ostvarenje, sigurno jedno od boljih u serijalu, pa svi koji vole vožnje ne bi trebalo da ga propuste.

NEED FOR SPEED: SHIFT JAKNA

Stižu hladni dani, a svakom zaljubljeniku u brzine sigurno će goditi jedna vetrovka i to u Shift izdanju. ScreenFun u saradnji sa firmom Extreme CC d.o.o., generalnim zastupnikom EA igara, poklanja dve NFS: Shift jakne. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sadržine sfun extreme. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a:
sfun extreme Nid Spidović, Šiftovska 22, Ekstremgrad

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mt:s i Telenor mreže. Oglašivač A&K d.o.o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

Need for Speed Shift

ŽANR: simulacija vožnje
IZDAVAČ: EA
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 17. septembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Core2Duo 1.6 Ghz, 1 GB RAM, GT7800GT/ X1800XT

\+ Izuzetna grafika, fantastično urađena kamera iz kokpita, dobar izbor staza i automobila

\- Preuzeto mnogo elemenata iz GRID-a, upravljački model u driftu je mogao biti bolji, preduga učitavanja.

GRAFIKA: Teško je uputiti bilo kakve ozbiljne zamerke - Shift izgleda spektakularno! 5

GAMEPLAY: Dobar spoj arkade i simulacije. Drift je bespotrebno iskomplikovan 4+

ZAKLJUČAK: *Vrlo kvalitetna, iako ne preterano originalna igra oduševiće vas fantastičnim grafičkim rešenjima* **4+**

Tekst: Vladimir Dolapčev

POPLAVA EA HITOVA

Bez obzira na to da li ste ljubitelj sportskih igara ili volite samo pucačine, bilo da ste strastveni igrač RPG-ova ili online multiplayer igara, ako u vašim venama teče krv dželaja ili talentovanog gitariste, Electronic Arts ima igru za vas

Axe, ali nije dezodorans

Brutal Legend

16. oktobar 2009.

ps3 360

Tim Schafer, kreativni direktor, imao je bogato muzičko iskustvo i upravo ga je to inspirisalo da napravi igru Brutal Legend. Glavnu ulogu u igri ima bajker Eddie Riggs (Jack Black mu pozajmio glas) koji se fascinacijom naslovnih strana heavy metal bendova prebacio u fantazijski svet. Eddie postaje pravi heroj koji sa sekirom i gitarom u ruci krči put kroz natprirodne zlotvore koji žele da unište planetu. Očekujte sirovu zabavu, žestoku muziku, kao i glasove velikana heavy metala poput Lemmyija Kilmistera, Roba Halforda i Ozzyja Osbournea.

Flying V gitara uspešna je protiv paukova

Dragon Age: Origins

6. novembar 2009.

pc ps3 360

Atmosfera se opasno zagreva pred izlazak ovog RPG megahita, duhovnog naslednika Baldur's Gatea. Svet igre ima bogato razrađenu istoriju i kulturu, što nam nagoveštava da je ovo samo prva od ovakvih igara. Podnaslov "Origins" takođe znači da je sistem napretka lika osmišljen tako da od izbora prilikom kreiranja zavise i uvodna priča, kao i mogućnosti za dalji razvoj lika. Očekujte odlične dijaloge, uverljive NPC-ove, kao i zanimljive borbe sa Mass Effectolikim kontrolnim sistemom.

Krv u igri? Nema krvi u igri. To je sok od brusnice...

Aaaa, isflekaću dnevnu sobu!

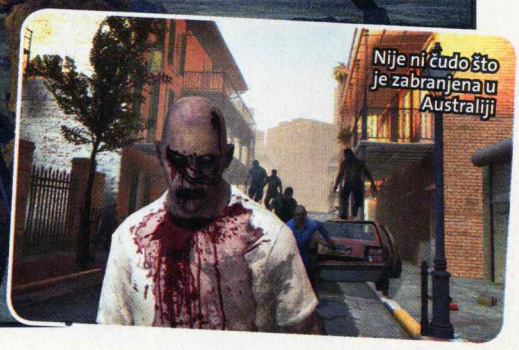
Left 4 Dead 2

pc ps3 360

"Tijo noći, moj zombić spava..."

20. novembar 2009.

Valve donosi nastavak poznatog kooperativnog shootera u kojem ćemo ponovo napucavati zombije i slične karakondžule. U pet kampanja vodićete četiri potpuno nova lika - srednjoškolskog trenera, lokalnu TV reporterku, mladog mehaničara i kockara, koji je uz to prevejana varalica. Osim proširenja arsenala, očekuju nas i novi neprijatelji - zombiji koji su otporni na vatru ili Charger, biće koje se silovito zaleće na igrače. Kontroverzni AI director stimulisaće vas da idete težim putem, a takođe će vam proizvoljno postavljati prepreke ili diktirati vremenske uslove.



The Sims 3: World Adventures

pc

Hej, ja sam ovo pošteno ukrao!

20. novembar 2009.

Povedite Simove na putovanje po Kini, Egiptu ili Francuskoj, tako će oni upoznavati Simove druge nacionalnosti, učititi nove veštine i tragati za blagom koje će držati na polici kada se vrate kući. Možete naučiti borilačke veštine u Kini, harati grobnice po Egiptu ili praviti nektar (neakloholna verzija vina u Sims igrama) i bahanalije u Francuskoj. Interesantno je da će vaš Sims imati viza poena, koji će određivati koliko on može da provede vremena na putovanju. Dok jednom ne smrkne, drugom ne svane...

EA Sports Active More Workouts

wii

Skidajte patike! Sad je stigao sa hemijskog!

Mini-igre u EA Sports Active nisu bile dovoljne da sprže salce sa stomaka? Ne brinite se, stiže ekspanzija za ovu Wii igru u kojoj ćete uz pomoć specijalne opreme (čitaj: sprava za mučenje) razgibati svoje telo. Igra donosi novi šestonedeljni trening koji će uključivati vežbe čučnjeva, preskakanja prepona, ali će se tu naći i poseban trening za balansiranje. Eskpanzija donosi čak 35 novih vežbi, podeljenih za gornju i donju zonu, a moći ćete da ih kombinujete po volji.

4. decembar 2009.

Dante's Inferno

psp ps3 360

12. februar 2010.

Limbo, pohlepa, alapljivost, požuda, srdžba, jeres, nasilnost, lažljivost, izdaja. To su devet krugova pakla a svaki od njih predstavlja sve veće zlo sa vrhuncem u centru gde je satana. Upravo tu treba da završe momci iz EA pošto nam neće doneti ovu brutalnu igru na PC. Dante je ukrao kosu od smrti ličnu i njome krči put zločama u stilu igre God of War. Spektakularni kombo napadi i furiozne krvave završnice daće pečat ovoj hack-and-slash akcionoj igri sa pogledom iz trećeg lica.

Iz kog si ti kruga ispao?

The Saboteur

pc ps3 360

4. decembar 2009.

Ako volite da sabotirate neprijatelje, a pogotovo naciste - evo prave igre za vas. Dobićete lik opakog Irca Seana Devlina koji je zatečen u okupiranom Parizu tokom Drugog svetskog rata. Glavna fora u igri predstavlja kolorit, pa će u zavisnosti od "Will to Fight" faktora lokalnog stanovništa delovi grada biti obojeni u sivim tonovima ili u jarkim živim bojama. Da biste podstakli građane, moraćete da sabotirate nemačke patrole, njigove ustanove i kasarne i vratite živost i svetlost u francusku prestonicu.

Rage

tokom 2010.

pc ps3 360

Iako je Rage u izradi već dve godine, igra nije ni blizu završetka, ali ovo za sada deluje vrlo impresivno. Na igri radi čuvni John Carmack (Doom), a pokreće ga impresivni id Tech 5 engine. Pored žestokog napucavanja na nogama, Rage nudi i borbe u vozilima koje će biti prilično brutalne. Iako igru krasi otvoren svet, on će biti režiran, ali igrači će i dalje moći slobodno da biraju koje će misije igrati, a koje ne. Ovaj postapokaliptični shooter veoma je ambiciozan naslov i on njega očekujemo zaista mnogo.

Fair play je strogo zabranjen!

Više volimo ribe u kavezu

Battlefield: Bad Company 2

5. mart 2010.

pc ps3 360

Koga poslati u samoubilačku misiju? Koga poturiti kao topovsko meso? Najbolje neki šljam od vojnika. Igra prati odred B sastavljen od upravo takvog vojnog otpada za kojima niko neće žaliti ako poginu. Naći ćete se ulozi vojnika Prestona koji će svoje saborce povesti u misiju sprečavanja invazije Rusije na Aljasku. Očekuje vas uništavanje svega što se miče na mapi, a ni objekti neće biti pošteđeni totalne destrukcije. Kada ovakvom razaranju dodate i komične vojničke doskočice, znate da vas očekuje luda zabava.

Šta bi rekli Zeleni?

Star Wars: The Old Republic

tokom 2010.!

pc

Kada Bioware uzme stvar u svoje ruke i to iskmobinuje sa Star Wars univerzumom, igra ne može biti loša. Radnja ove MMO igre smeštena je 300 godina posle dešavanja u KotOR-u, ali i nekih 3.600 godine pre događaja u originalnim filmovima. Igrači mogu da se priklone svetloj ili tamnog strani Sile, pa će izabrati profesije kao što su Sith Warrior ili Bouny Hunter za Dark Side ili Troopere i Smugglere za Galactic Republic stranu. Ako želite da učestvuje u beta testu, prijavite se na www.swtor.com/user/register

Imam duplo veće šanse da te secnem

Mass Effect 2

početak 2010.

pc 360

Opet si švrljala?

O novom delu Mass Effecta već smo dosta rekli, ali uvek se oduševimo nekim novim podatkom kao što je ovaj da igrači treba da sačuvaju "save game" iz originalne igre jer kada ga uvezu u Mass Effect 2 sve odluke koje su donesene u prvom delu imaće svoje implikacije na lika i u drugom delu. Mass Effect 2 dobio je i novu junakinju pod imenom Subject Zero. U pitanju je brutalna riba istetovirana od glave do pete, obrijane glave koja svoje protivnike prži biotičkim moćima.

All Point Bulletin

tokom 2010.

pc 360

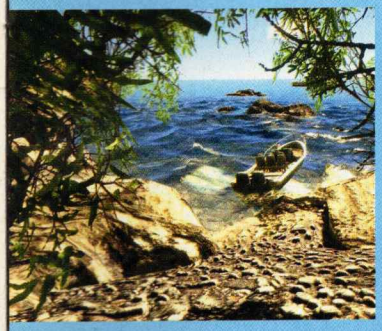
A da odigramo jedan street dance?

David Jones, koji je radio na originalnoj GTA igri, objasnio je da je APB u stvari kopile nastalo od svega živog što se pojavilo u poslednjih 20 godina u industriji video igara. Ovaj MMO je ipak najbliže opisati kao mešavina GTA i Crackdown igre. Pridružite se snagama reda ili kriminalcima i držite pod budnim okom grad u kojem se akcija odigrava kontinuirano 24 sata. Obijajte banke, ugnjetavajte stanovništvo ili budite na strani onih koji će to da spreče. Izbor je samo vaš!

Kada će stići...

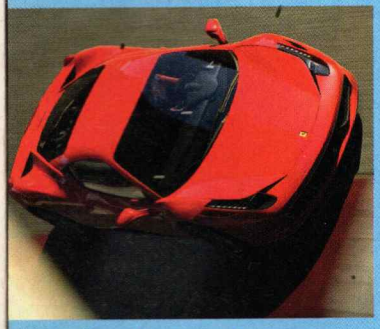
James Cameron's Avatar

Otvorite Pandorinu kutiju i videćete kako će horor sa filma preći na vaš monitor



Crysis 2

CryEngine 3 koji je zadužen za nastavak baciće na kolena sve aktuelne PC konfiguracije



Gran Turismo 5

Igra izlazi u martu u Japanu, a po rečima Kazunori Yamauchija GT5 ubrzo će posle toga i u Evropu

Darksiders

THQ nam sprema još jednu akcionu avanturu u kojoj ćemo ponovo moći da se isprobamo u ulozi četiri jahača Apokalipse

Avatar	akcija	24. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Assassin's Creed 2	akcija	17. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Alan Wake	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Alien vs. Predator	akcija	februar 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Brink	RPG akcija	3. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	1. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Bayonetta	akciona avantura	4. kvartal	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	2. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Borderlands	akcija	20. oktobar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Brutal Legend	akcija	13. oktobar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Call of Duty: Modern Warfare 2	akcija	10. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Crackdown 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Crysis 2	shooter	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Command & Conquer 4	strategija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	5. januar 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Dark Void	akcija	12. januar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Dead Rising 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Darksiders	akcija	januar 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Diablo 3	RPG	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
DiRT 2	vožnja	1. decembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Dragon Age: Origins	RPG	3. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Final Fantasy XIII	RPG	2. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
F1 2010	trkačka	2. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
God of War III	akcija	mart 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Gran Turismo 5	vožnja	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Homefront	shooter	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Heavy Rain	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
InVizimals	logička	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
I am Alive	survival	jesen 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Iron Man 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Mafia II	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Max Payne 3	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Mass Effect 2	RPG	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Napoleon: Total War	strategija	februar 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
NecroVisioN: Lost Company	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Nier	akciona avantura	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Need for Speed: World Online	4. kvartal	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	akcija	6. oktobar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Pro Evolution Soccer 2010	sportska	jesen 2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Risen	RPG	5. oktobar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Quantum Theory	akcija	2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Red Dead Redemption	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
R.U.S.E.	strategija	kraj 2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Rock Band 3	muzička	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Singularity	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Splinter Cell: Conviction	akcija	23. februar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	kraj 2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Stargate Worlds	MMO	2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Tekken 6	borilačka	27. oktobar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
This is Vegas	akciona avantura	2. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
The Agency	MMORPG	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Tony Hawk: Ride	akcija	oktobar 2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Uncharted 2: Among Thieves	akcija	13. oktobar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Venetica	RPG	kraj 2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Vancouver 2010	sportska	zima 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds

InVizimals

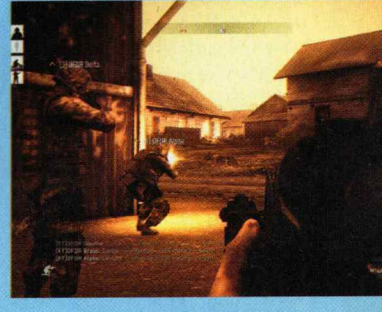
Pomoću kamere na PSP-u, moći ćete da kombinujete junake iz igre sa okolinom u kojoj se nalazite

NecroVisioN: Lost Company

Ne znamo kako je vama, ali nama se baš svideo NecroVision. Sada za njega stiže i ekspanzija

Nier

Nalazite se u ulozi junaka pod imenom Nier koji traga za lekom - poslednjom nadom za spas njegove ćerke od Black Scrawl virusa



Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Shooter smešten u eru hladnog rata, vodi nas na poprište između Kine i Rusije

GOSPODAR SE

EIZO KASNI

Igrači na PC-ju ponovo su izvukli deblji kraj: PC verzija igre Assassin's Creed II odložena je za prvi kvartal 2010. godine. Potvrda od Ubisofta stigla je putem Twitter servisa u kojem su objasnili da im treba malo više vremena da bi završili igru za PC.

DRUGI VEŠTAC

CD Project je najavio nastavak jedne od najboljih RPG igara iz prošle godine: stiže nam The Witcher 2: Assassins of Kings. Igra je predstavljena na internoj sesiji, međutim gameplay video je vrlo brzo procurio na internet koji možete videti na ScreenFun sajtu. Geralt nam se vraća ovaj put sa značajno poboljšanom grafikom, sa potpuno novom pričom i novim okruženjem. Witcher 2 neće skoro, ali će izaći ovog puta i za konzole.

WII POJEFTIINIIO

Kompanija Nintendo snizila je cenu svoje konzole u Evropi na 200 evra. Čelnici iz Nintenda demantovali su da su na ovaj potez odlučili zbog pritiska konkurencije koji su već snizili cenu svojih konzola Playstation 3 i Xbox 360.

PORNIĆI NA PS3?

Vivid Entertainment, najveća kompanija na svetu za produkciju filmova za odrasle, predložila je Soniju dogovor oko distribucije porno filmova preko PlayStation Networka. Sony je, posle prvobitog odupiranja, prihvatio da se pojave porno filmovi na Blu Rayu, a kasnije je pristao i na distribuciju pornića u HD preko japanskog PSN-a. Na osnovu ovakvih odluka, pretpostavlja se da će odobriti i Vividu da distribuira pornografiju preko PSN-a a ukoliko to odbije, Vivid je spreman da napravi sličan dil sa Microsoftom i njihovom Xbox 360 konzolom. Ko kaže da su konzole za decu!

SUPERSFIV

Capcom je najavio igru Super Street Fighter IV koja donosi brojne nove igrače kao što su T Hawk, Juri, Dudley, Ibuki, Cody, Adon, Dee Jay, Makoto, Guy i Hakan. Svaki od igrača dobiće dodatni Ultra kombo, a spominje se i da će online deo igre dobiti lobby tokom rundi. SSFIV izlazi samo za PS3 i 360.

NOVI SELJANI

Pod dirigentnom palicom Ubisofta i pod razvojnim timom Blue Byte, stvara se novi Settlers pod imenom Paths to a Kingdom. The Settlers 7 biće smešteni u renesansnu Evropu, a kampanju moći ćete da završite pod vojnom, naučnim ili trgovačkim uslovima. Blue Byte obećava i online multiplayer komponentu, a igra bi trebalo da se pojavi na proleće za PC. Za potrebe ove igre razvija se i potpuno novi grafički engine, koji će omogućiti drastično bolje prizore i veće detalje nego što smo to sada navikli od RTS strategija. **www.ubisoft.com**

Ljupko i slatko. Dok ne dođe Godzilaaaa!

PROŠIRUJE

Ne volim ove od skaja...

P.R.I.P.Y.A.T. N.A.S. Z.O.V.E.

Prva eksapnzija za S.T.A.L.K.E.R. pod imenom Call of Pripyat odvija se neposredno posle dešavanja u originalu. Pošto je otkriven put koji vodi direktno u centar Zone, vlada odlučuje da pošalje tim koji će preuzeti kontrolu nad Černobiljskom nuklearnom centralom. Stvari, naravno, kreću naopako, a vi ste tu da ih dovedete u red. Očekujte novu priču sa novim questovima kao i nove monstrume: Chimera i Burer. Dodata je i sleep funcija kao i novo oružje: sačmarica. Igra se radi u X-Ray enginu v1.6, a pojaviće se početkom sledeće godine. **www.stalker-game.com**

STIŽU HAOS MARINCI

THQ nam je najavio prvu stand-alone ekspanziju za igru Dawn of War II pod imenom Chaos Rising. Kao što i samo ime sugeriše, ekspanzija dodaje Chaos Space Marince u set igrivih frakcija. Maksimalan level je podignut sa 20 na 30, a svi oni koji su igrali Blood Ravens kampanju, ova ekspanzija će proširiti njihovu priču u single player i co-op kampanju sa ukupno 20 novih misija. Svi oni koji ne mogu da dočekaju proleće 2010, nek igraju besplatni The Last Stand kooperativni mod za tri igrača koji izlazi ovog meseca. **www.dawnofwar2.com**

We are Space Marines. Resistance is futile!

Poznata MMO igra Lord of the Rings Online dobija svoju mini-ekspanziju pod imenom LotRO: Siege of Mirkwood. Turbine će vas u novom sadržaju za 20 dolara staviti u ulogu Keleborna i Gadrijele koji će se uz podršku vilenjaka probiti do Dol Guldura. U ovoj tvrđavi Utvara Prstena moći ćete da se sukobite sa snagama Saurona u instancama za tri ili šest igrača. Za rejdere, tu je i nova verzija za 12 igrača sa Nazgul Lordom. Maksimalan nivo koji igrači mogu da postignu povećan je na 65, a velika novina u igri jeste i skirmishes system koji nudi nonstop akciju u nasumično izabranim varijantama igre gde igrači mogu da naprave sopstevnog igrača koji će ih voditi u bitkama. Kako budu izvojevali pobede protiv mračnih sila, tako će i njihov skill rasti.

LotRO: Siege of Mirkwood izlazi 1. decembra. **www.lotro.com/mirkwood**

A sada malo vi...

Pismo meseca

Depresivac

Draga redakcijo, iako nema nade da će ovo pismo biti objavljeno u sledećem broju, molio bih vas, ako ništa drugo, da mi odgovorite na ovo pitanje mejlom.
1. Da li će WoW Cataclysm imati većih izmena u grafici i engineu?
2. Da li ću sa 4GB RAM-a, CPU 3,6 GHz i 9500GT 1GB moći da ga pokrenem na ultragrafici?
3. Da li se zna mesec ili kvartal kad bi trebalo da izađe?
4. Ovo pitanje je intimne prirode. Koliko se isplati visiti za kompom ceo dan, odgovarati na naša dosadna pitanja, isprobavati razne igre od kojih pola ne ispune sva očekivanja?
P. S. Objavite ovo pismo jer sam stvarno očajan, pa me usrećite...

Depresivac

ScreenFun: Ne može imejlom odgovor. Kod nas je sve javno!
1. WoW Cataclysm biće zasnovan na istom onom engineu koji je star već pet godina. Naravno, nova ekspanzija pretrpeće izvesne promene u grafičkom pogledu, ali ne treba očekivati radikalne zahvate. Malo umivena grafika, malo ispeglani bagovi i to je dovoljno da se uzmu svеže pare.
2. Moći ćeš bez problema da igraš novi WoW u kojem god hoćeš kvalitetu sa tvojom kon(j)figuracijom.
3. Blizzard je poznat po tome što ne otkriva mnogo toga o predstojećim igrama, a pogotovo ne voli da objavljuje datume izlaska ako nisu sto posto sigurni u to. Za sada je sigurno da igra neće izaći ove godine, a po našim pretpostavkama WoW: Cataclysm će izaći na proleće 2010.
4. Uh, dobro je! I nije toliko intimno pitanje. Pomislili smo da ćeš nas pitati kada su članovi redakcije poslednji put imali seks. Anyway, nije to baš tako loše igrati i ocenjivati loše igre jer u takvim tekstovima možemo da pljujemo do mile volje, a da se niko ne naljuti... sem distributera igre. Što se tiče pisama, situacije je ista. Pouka: Izvući uvek najbolje iz najgoreg. To bi mogao i ti da primeniš, jer vidimo da se nisi džabe potpisao sa Depresivac. Evo poklonićemo ti majcu da se osećaš bolje.

EndWar majicu poklanja Computer Land

Drugo prljanje

Ćao SFune, neću puno da vas gnjavim, pa ću samo da pitam kada ćete uraditi test igre Dirt 2?

Drajver

ScreenFun: Ćao Drajvere, igra Dirt 2 za PlayStation 3 i Xbox 360 je izašla 8. septembra, međutim ScreenFun će uraditi test tek kada se u decembru pojavi verzija za PC. Zašto verzija za PC ne izlazi paralelno sa next-gen verzijama - to je već drugo pitanje. Kanda je u pitanju široko rasprostranjena piraterija na Windowsu...

Polovnjak

Dobro veče,
Pišem ovo pismo ispunjen World of WarCraftom, i želim da počnem da igram na retail serverima... Sada, pošto vlada SEKA, nisam baš pri novcu, želeo bih da znam da li bi vi, redakcijo Screenfuna, najboljeg časopisa na Balkanu, mogli da mi date neki site gde mogu da kupim "polovan" account za neke smešne pare... Vas nagovoriti da objavite moje pismo je teško kao operska pevačica, ali ja verujem u vas!!! (odgovorite mi / kneel)

Priest

ScreenFun: A zašto bi kupovao polovan WoW account? Iovako nisi pri parama, nema ničeg zabavnog u tome da igraš sa nekim herojem u kojem nisi ništa proživeo od igre. / apologize

Gitarski heroj za PC

Svi su pomahnitali oko ovog Guitar Hero petice, a ja bih bio zadovoljan ako bi igrao i ovaj prošli GH: World Tour ali za PC. Reci mi, Skreenfune, da li ima negde u ovoj napaćenoj zemlji da se kupi Guitar Hero za PC sve zajedno sa gitarom?!

Heroj

ScreenFun: Mnogi igrači hteli su da zaigraju ovu zaraznu igru za PC, međutim uvek je bio problem pronaći verziju igre sa gitarom. Ali, uvek se nađe leka! Guitar Hero World Tour za PC u bundle pakovanju (gitara + igra) konačno možete nabaviti i kod nas za oko 8.500 dinara. Više informacija na www.screenfun.rs/ghpc/

Plejka

Ćao, Sfune!!! Biću brz jer mi igra cut scena na FFXII. Kao i obično, prosim od keve i ćaleta kako bih si kupio novu igru. Za divno čudo pare dobijem, i kupim si Rogue Galaxy za plejku 2. Nakon nedelju dana NSI-ja (non stop igranja) igra stane. To se dogodilo malo posle duže cut scene borbe sa onim crnobelim frajerom u Rosa Seserts "džibadžaba something". Nego, kupim si drugi primerak igre, i dogodi se isto. Eh, sad... U čemu bi mogao biti problem? Navuko sam se na RPG-ove k'o pašteta na 'leb, pa sam za veoma kratko vreme prešao FFX i FFXII. Koje mi RPG-ove još preporučujete za PS2?

Exodus The Condemner

ScreenFun: Problem ćeš rešiti tako što ćeš ih moliti više puta za jednu igru i na kraju kupiti original. U ovom slučaju, ne preostaje ti ništa drugo nego da očistiš laser na plejci 2 ili da pokušaš da nareže disk na manjoj brzini.
Što se tiče RPG igara za plejku, probaj ove igre: Shin Megami Tensei: Persona 4, Odin Sphere, Marvel: Ultimate Alliance, Kingdom Hearts II, Tales of Legendia, Growlanser Generations, Shadow Hearts: Covenant, Dragon Quest VIII. Dosta ti je ovo! Trebaće ti jedno godinu dana da pređeš ove igre...

TV Kvadro

Ćao, ScreenFune. Ovo je moje prvo pismo i neću mnogo da vas hvalim. Imam nekoliko pitanjaca.
1. Hoću da kupim Xbox 360 Elite, ali me zanima ima li HDMI priključak i koliko košta?
2. Šta je bolje Xbox 360 ili Wii?
3. Imam GTS 250. Hoće li ona zastariti 2010?
4. Predložite mi i neki LCD TV od 22

inča (Samsungov).
Đorđe

ScreenFun:
1. Xbox 360 Elite je opremljen HDMI priključkom i košta 36.500 dinara.
2. Xbox 360 i Wii nisu za poređenje. Kupi obe ako imaš para. Ako voliš igre u društvu, uzmi Wii. Ako si regular gamer, uzmi Xbox 360. Ako voliš paštetu, namaži je na hleb. Dosta saveta...
3. Moći ćeš da proguraš celu sledeću godinu sa GTS250.
4. Ako baš hoćeš Samsungov TV model, pogledaj Samsung 22" SyncMaster T220HD. Košta negde oko 27.000 dinara.

Scrolaš

Evo, SF-e ovo je moje prvo pismo.
1. Da li znate kada će izaći The Elder Scrolls 5?
2. Da li vredi igrati TES4 dok ne izađe TES5?
3. Iiiiii.... Da li ćete mi možda objaviti ovo pismo... Jes' da nije dugačko, al' je kratko i jasno...

Oblivion Fan

ScreenFun:
1. The Elder Scrolls 5 nije najavljen, tako da nemamo pojma kada će i da li će izaći.
2. Ne vredi igrati TES4 dok ne izađe TES5. Mada je bolje uopšte ne igrati TES5, dok ne izađe TES6 ili barem ne najave TES7. Onda će ti već refleksi oslabiti i igraćeš samo šah u parku.
3. Jes' vala, kratko i jasno. Samo smo ga zato i objavili. Aj bež' kući.

Teška matematika

Dobar dan, redakcijo SF. Imam jedan predlog za vas. Rating koji dajete igrama je realan, ali ako imate 15 igara sa 5 kako se zna koja je bolja? Biće vam lakše da imate ocene od 1 do 10. Ali, to bi bilo vec viđeno. Ali, možete da stavite od 1 do 10 samo za gameplay, a od 1 do 5 za grafiku. A onda za celokupnu ocenu mora da se pronađe neka formula. Prvo mi je palo na pamet: 80% za gameplay, 20% grafika, jer neke igre imaju lošu grafiku, ali su toliko zabavne da je šteta ako se upropasti srednja ocena zbog toga. Ali, ako se računa tako 20% od grafike, dodati na 80% gameplayja, uvek ispadne broj 9, pa mora da se doda 1. Pa, ako je X gameplay a onda Y grafika formula glasi :((Xx80)+(Yx20)):100+1. Ako želite bilo kakve predloge, samo me

Mihailo the Zmaj

ScreenFun: Uh, mozak nam se pregrejao samo dok smo čitali ovo, a kamoli kada bismo morali da računamo za svaku igru ove formule. Jedino da rezurektujemo Ajnštajna i Teslu u redakciju. Prijavi se za "Slagalicu", a mi idemo malo da se odmorimo i oprostite nam ukoliko budemo lupali gluposti i objavljivali nebuloze u sledećem odgovoru...

Potpuna nebuloza

Zdravo, Screenfune! Da li mi možete reći kakva je ovo konfiguracija: Asus P5QL SE, Intel C2D-3.0BOX-E8400, LG GH22 NS50-RBB-Black, Gainward BP9800GT-512-HDMI, Seagate ST3500418AS, 2x Kingston KHX8500AD22G, Cooler RC-332-KKR2-GP i kakva je razlika kada zamenim grafičku kartu za ovu: Palit GF9800GT 512MB DDR3 i matičnu ploču za ovu: Gigabyte GA-43-DS3

Vuk

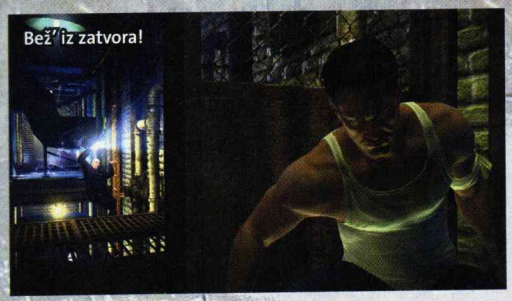
ScreenFun: Uh, kol'ko brojeva! Nemamo pojma. Šta ti je ovo LG GH22? Nije izašao Guitar Hero 22, ako to pitaš, a garant 'oće kako su zapeli. Šta će ti ta morska kapija? Nije ovo časopis za čamce. Uzmi tu grafičku na Paliću, ali nemoj ploču kod matičara.
[Redakcija se izvinjava Vuku na nebuloznim odgovorima prozrokovanim pregrevanjem mozga u prethodnom pismu i obećava mu da će odgovore dobiti na imejl]

Alarm!

Yo, ScreenFune. Pozz iz zatvora od nepravedno osuđenog čoveka. Sad je 2 ujutru i ja šaljem ovaj mejl iz upravnikove kancelarije. Sad se vi pitate kako sam ja tu dospeo. Naime, iznad moje ćelije je cev ventilacionog sistema koja se prostire tačno do ove kancelarije. Moram da požurim zato što će uskoro prebrojavanje i, ako čuvari vide da nisam u ćeliji, biće belaja. Pitam vas samo ovo:
Pošto ja ne nameravam da se zadržim ovde još 20 godina (na koliko sam NEPRAVEDNO osuđen), moraću nešto i da igram kada pobegnem. Ups! Mislio sam izađem odavde, pa me interesuje da li će izaći igra Prison Break. To je to! Moram da palim.

Convict

ScreenFun: Noćne aktivnosti u upravnikoj kancelariji? I baš je tvoja kancelarija povezana sa njegovom? Sumnjivo je to nama, al' ajde.



Baš lepo što si pisao, jer imamo lepe vesti za sve ljubitelje TV serije Prison Brake. Deep Silver preuzeo je na sebe da distribuira akcionu avanturu Prison Break koju će raditi slovenački studio Zootfly. Naći ćete se u ulozi Toma Paxtona, agenta misteriozne "Kompanije" koja ga je poslala u Fox River zatvor da pročešlja informacije o zatvoreniku Michaelu Schofieldu - inženjeru briljatnog uma koji je dospeo u buvaru zbog inscenirane pljačke banke. U pitanju je stealth igra, a očekuje se tokom 2010. za PC i next-gen konzole.

Apel

Ovom prilikom želim da javno nateram sve mozgove iz dnevnih novina da nauče razliku između igrice i igre (video igre). Gde god da vidim (u dnevnim novinama) da se spominju velike igre u kontekstu igrice, svaki put se sve više iznerviram.
RAZLIKA: Igrica - malo ostvarenje koje i moja baba može da napravi (Zuma, Minesweeper...)
Igra (video igra) - ozbiljan projekat na kome radi velika grupa programera, ima svog distributera, punu cenu i kvalitet.

Berdi-Dositej

VOLVERINAŠ

Dobitnik igre X-Men Origins Wolverine za PlayStation 3 jeste Milan Sarić iz Negotina (0643511xxx). Molimo dobitnika da se javi redakciji radi preuzimanja nagrade.

ScreenFun: Ne bismo ništa dodavali.

Stari Win

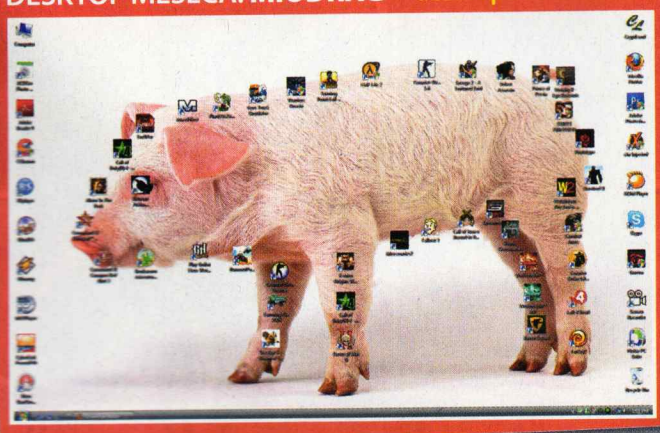
Hail, to you champion Screenfun (što bi rekao blacksmith iz Diabla 2)! Naravno hvale, pohvale, čestitke, pozdravi i sl. Imam jedno, možda samo meni, zanimljivo pitanje. Prilikom daljeg odlaganja Fable dvojke za PC, iako već najavljuju Fable III, moraću da se okrenem starim dobrim naslovima, pa pitam: Postoji li program, mod, bilo šta što mi može pomoći da pokrenem igre koje su za Win 95/98 na XP-u ili Visti?
P.S. Zbog ovog novog Zakona o javnom informisanju možda biste mogli da pišete malo o skandalima koji se dešavaju između poznatih WoW-ovaca (ovo sa ovcama je slučajno ispalo :D), ili ko je najbrže ubio bossa u Prototypeu. Tako niko neće hteti da vas tuži, a možda čak privučete i deo društva koji i ne zna šta su to igre i ne vide uživanje u satima provedenim uz PC.

Waca, The Giant Midget Slayer

ScreenFun: Pokretanje starih DOS i Win 95/98 igara na XP-u ili Visti zna da bude mukotrpan posao. Nažalost, ne postoji generalan recept za tako nešto, već svaka igra ima neku svoju caku. Srećom, postoji odličan sajt koji nudi uputstva kako pokrenuti stare igre na novim operativnim sistemima za svaku igru pojedinačno. Stoga pravac na www.vistagamedoctor.com
P.S. Interesantna ideja. Razmisličemo.

DESKTOP MESECA: MIODRAG

desktop@screenfun.rs



Pišite nam!

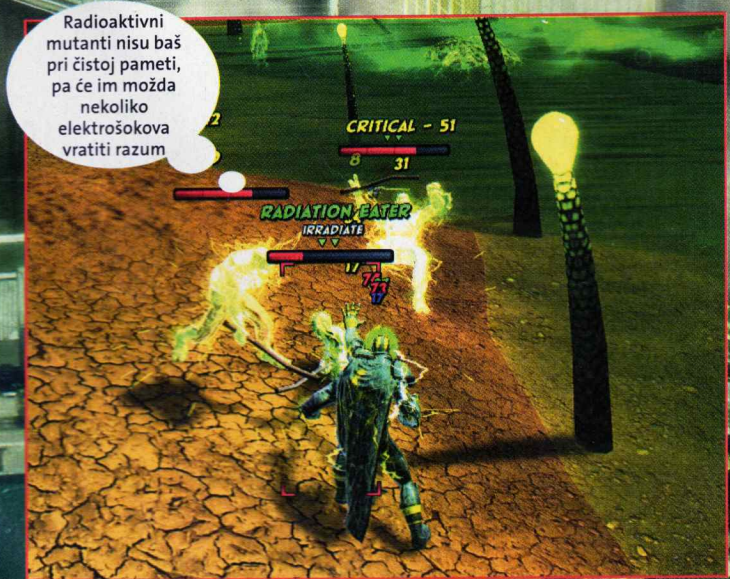
Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

pc 360

CHAMPIONS ONLINE

AKO VOLITE STRIPOVE I FILMOVE SA SUPERHEROJIMA, OVO JE PRAVA ZARAZA ZA VAS



Iako Champions Online nije prvi MMORPG koji vam omogućava da obučete helanke, ognrete plašt i pod okriljem noći skakućete po krovovima zgrada (prvenac je City of Heroes), to ne znači da nije vredan pažnje. City of Heroes je igra začetnica ovog trenda za koji se slobodno može reći da je našao svoju mnogobrojnu populaciju, pre svega među ljubiteljima stripa. U igri će uživati i oni koji su barem jednom poželeli da se nađu u ulozi superheroja što se razračunava sa raznoraznim kriminalcima, terorističkim organizacijama i zlonamernim vanzemaljcima.

Već na samom početku doživećete pravo iznenađenje. Alatka za kreiranje likova sigurno je nešto najbolje što se dosad videli. Prvo morate odabrati jedan od čak 18 setova moći, mada imate mogućnost i da kombinujete supermoći iz više različih setova. Preporuka za početnike je da odaberu jedan set i njega razvijaju dok se malo ne uhodaju. Neki od setova su: Ice, Electricity, Power Armor (Iron Man), Darkness, Martial Arts (Chuck Norris) itd. Svaki od setova ima svoje prednosti i namenu, tako je npr. Electricity set dobar za borbu sa više protivnika istovremeno, dok je Telepathy set odličan za podršku i lečenje. Kao što je već rečeno, setove možete i kombinovati, pogotovo ako želite da napravite svoju verziju nekog od popularnih superheroja. Primera radi, Blade bi trebalo da bude kombinacija setova Single Blade (borba sa jednim mačem), Munitions (vatreno oružje) i Supernatural (vampirske moći). Nakon toga dolazi deo gde kreirate fizički izgled svog lika. Ovde ćete shvatiti zašto svi toliko hvale kreator. Za svaki deo tela imate izbor od velikog broja različitih opcija i kombinacija boja. Većina igrača provede najviše vremena u ovom delu igre jer su mogućnosti stvarno neverovatne. Neki igrači idu do najsitnijih detalja tako da se nemojte iznenaditi ako u igri vidite poznate likove iz drugih igara i crtanih serija (Zangief, Guile i Bison iz Street Fighter serijala, Duke Nukem, Naruto i skoro svi likovi iz Dragonball Z serijala...). Jedini problem jeste taj što su igrači ograničeni na 8 likova po nalogu, što je pomalo nelogično kod igre koja nudi čak 18 setova moći i fantastičnu alatku za kreiranje likova.

Sama igra pomalo izlazi iz koncepta klasičnog MMORPG-a jer su borbe više arkadnog karaktera, a oprema koju sakupljate ne vidi se na vašem junaku, već jedine izmene izgleda vašeg lika možete vršiti kod NPC krojača. Posle petnaestog dobijate mogućnost i da napravite drugi kostim (jedan za po kući a drugi za izlaske). U većini slučajeva boraćete se sa više protivnika istovremeno, pošto ste vi ipak superheroj. Ipak, u zavisnosti od izabranog seta moći, možete imati problema ako povučete više od jedne grupe protivnika. To je u stvari i jedan od većih problema u igri - disbalans između setova. Pored toga sa svakom novom zakrpom razvojni tim menja neke od supermoći, pa se dešava da setovi koji su bili efikasni postanu loši i obrnuto. Jedan od primera jeste Archery set koji će, ako ne doživi neke drastične promene, pasti u zaborav. Ovaj disbalans realno utiče na izbor setova,

pa će se ljudi uglavnom opredeljivati za proverene kombinacije što smanjuje raznovrsnost. Ali svi MMORPG naslovi konstantno se razvijaju, pa se nadamo da će i ovaj problem biti rešen u neko dogledno vreme.

Već posle tutorijala, na nekom 5-6 nivou dobijate mogućnost da izaberete tzv. Travel moć, što je ustvari slično kao Mount u fantasy MMORPG-ovim. I tu postoji raznolikost, tako da možete odabrati: raketne čizme, teleportovanje, letenje na ledenoj dasci (kao Srebrni Letač), ljuljanje na užetu (kao Spiderman), letenje na komadu zemlje, brzo trčanje itd. Problem je što i ovde neke Travel moći nemaju realnu upotrebu, dok su druge i više nego korisne. Zato većina igrača koristi bilo koju formu letenja ili teleportovanje jer vam omogućava lakši pristup visokim platformama i krovovima zgrada čime izbegavate nepotrebne borbe. Na 35. nivou dobijate sekundarnu Travel moć, pa vam tu prioretiti mogu biti kozmetičke prirode.

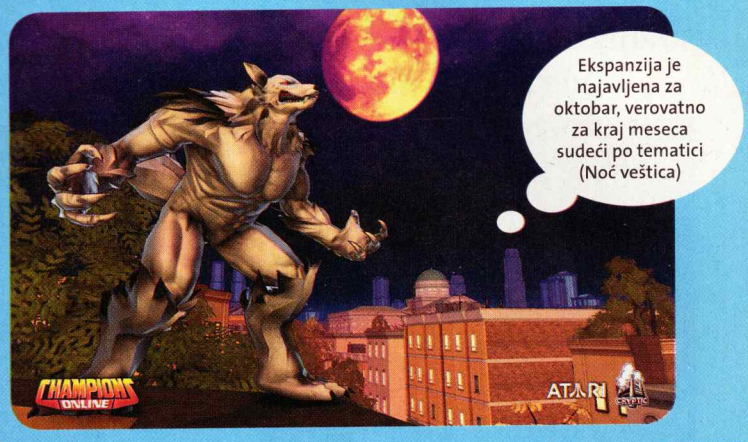
Pošto se igra tek pojavila, možda je rano suditi o tome, ali za razliku od velikog broj jačih MMORPG naslova, Champions Online ima nekoliko ozbiljnijih problema. Prvi problem svakako jeste prateća priča za misije koje izvršavate, pošto eliminacija deset članova bande i spasavanje taoca iz televizijske stanice nemaju neku ulogu u velikoj slici

Champions Online: Pen & paper

Za razliku od većine MMORPG igara koji su zasnovane na svetovima napravljenim specijalno za njih, Champions Online zasniva se na setu pravila i knjiga pod nazivom HERO System čija se prva edicija pojavila još davne 1981. godine. Danas je aktuelna šesta edicija koja je objavljena paralelno sa igrom Champions Online, a u svetu je od 1981. do danas prodato preko 225 hiljada kopija.

Bloodmon ekspanzija

Iako se igra tek pojavila, u najavi je već mini-ekspanzija. Ekspanzija pod imenom Bloodmoon vrti se oko buđenja lorda Takofanesa, kojim upravlja armija zombija, vampira i vukodlaka. Za početak je najavljen novi set moći Celestial, koji se zasniva na anđeoskim moćima, zatim invazije zombija i vukodlaka na poznate teritorije, pa čak i borba protiv 13 najvećih heroja koji su pali u borbi sa Dr. Destroyerom. Pored toga, heroji koji poginu u borbama protiv zombija ili vukodlaka rizikuju da se i sami u njih pretvore. Lich Takofanes trebalo bi da komanduje iz nove Lair instance u kojoj se pored njega nalaze i mračni čarobnjaci sluge.



vaše karijere kao superheroja, već više deluju kao usputni zadaci koje obavljate svako jutro kada krenete u trafiku po novine. Drugi problem je možda još i veći jer je njegova direktna posledica opadanje broja aktivnih igrača, a tiče se nedostatka sadržaja, pogotovo za likove sa višim nivoima je ozbiljan problem jer kada igrač dostigne maksimalni nivo nema realno šta da radi. Pored toga većinu misija možete završiti solo, a nekoliko većih instanci (Lair) možete brzo završiti sa nasumičnom grupom igrača. Verovatno će neko reći da većina superheroja vodi solo karijeru, ali suština MMORPG naslova jeste da se igrači udružuju kako bi lakše savladali prepreke. U prilog tome ide i činjenica da postoji dosta poznatih grupa superheroja kao što su Fantastična četvorka, X-Men, Avengers, X-Static itd. Razvojni tim pokušao je da nadomesti nedostatak sadržaja za grupe dodatnim iskustvenim poenima koje dobijate ako misije završavate sa prijateljima, ali kako stvari trenutno stoje, to baš i nije urodilo plodom.

Sve u svemu, i pored očiglednih nedostataka, koji se doduše mogu rešiti nekim narednim zakrpama, Champions Online je veoma dobra igra. Osim fantastične alatke za kreiranje likova, arkadnih borbi koje su nafilovane akcijom i gomilom zasleplujućih specijalnih efekata i sve to u stripovskom fazonu, Champions Online ima još jednog keca u rukavu. Na 25. nivou otvara vam se mogućnost da kreirate svog zakletog neprijatelja Nemesisa. Nakon toga će vas njegovi sledbenici napadati neočekivano u raznim situacijama, što zna da bude prilično opasno, pogotovo kad se to desi usred neke teške borbe. Na kraju se možete i lično razračunati sa njime u posebnoj instanci, naravno uz pomoć nekoliko prijatelja.

Champions Online je naslov koji ima ogroman potencijal da okupi veliku populaciju igrača, naravno pod uslovom da u neko dogledno vreme reši probleme koji su trn u oku svakom pravom MMORPG igraču. Njihov glavni nedostatak jeste sadržaj, kako grupni tako i onaj za likove višeg nivoa.

Champions Online

ŽANR: MMORPG
IZDAVAČ: Atari
BROJ IGRAČA: -
TERMIN: 1. septembar
PLATFORME: PC PS3 X360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.5 GHz, RAM 1 GB, GD7600/ X700

\+ Alatka za kreiranje likova, zabavna arkadna borba, prelepa grafika stripovskog karaktera, Nemesis sistem

\- Samo pet zona za igranje, nedostatak sadržaja na višim nivoima, ograničenje od osam likova po nalogu

GRAFIKA: Možemo reći da je razvojni tim u potpunosti uspeo da dočara stripovsku atmosferu igre sa superherojima — 4+

GAMEPLAY: Igra je više arkadnog tipa, što može biti mač sa dve oštrice pogotovo ako se uzmu u obzir velike razlike u setovima moći — 4

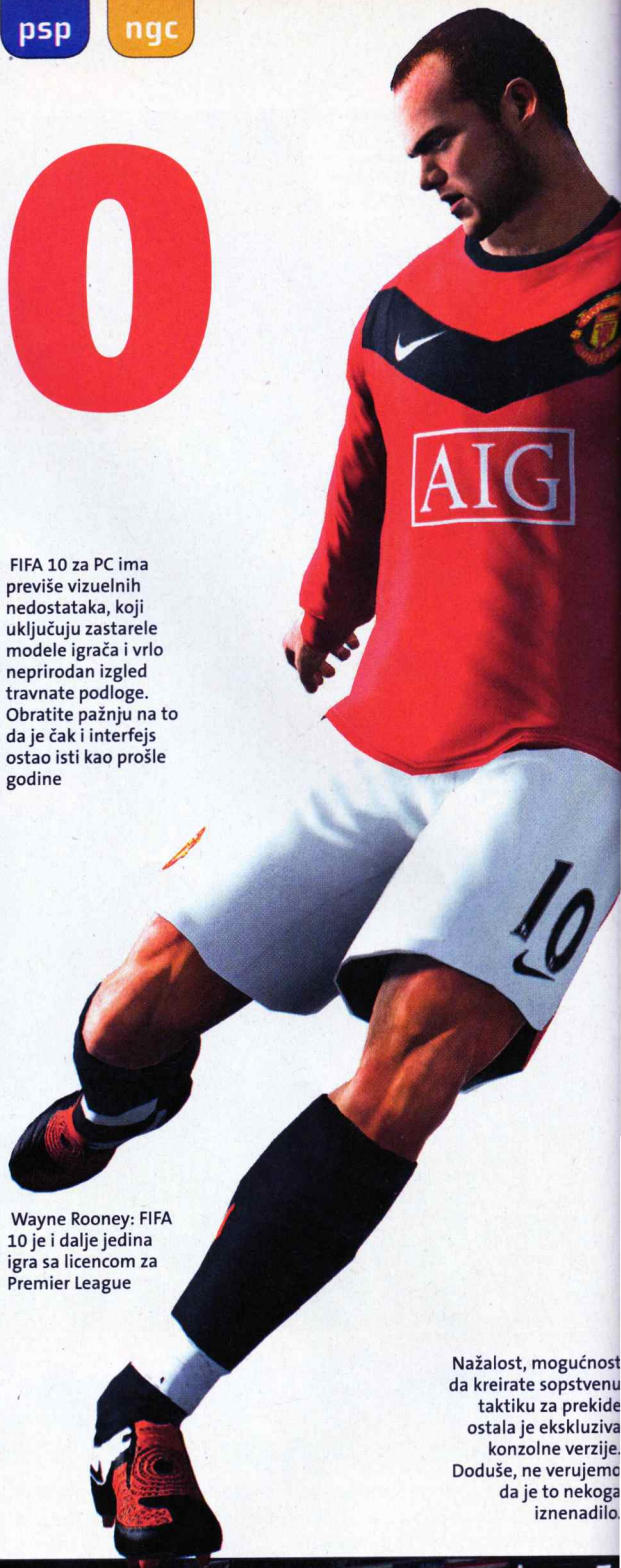
ZAKLJUČAK: *Champions Online je prijatno osveženje u moru fantasy MMORPG-ova, mada bi dobro došlo još malo poliranja* — 4

Tekst: Vladislav Herbut

FIFA 10

Koliko će vas PC verzija razočarati, toliko će vas verzija za next-gen konzole oduševiti

FIFA 10 za PC ima previše vizuelnih nedostataka, koji uključuju zastarele modele igrača i vrlo neprirodan izgled travnate podloge. Obratite pažnju na to da je čak i interfejs ostao isti kao prošle godine



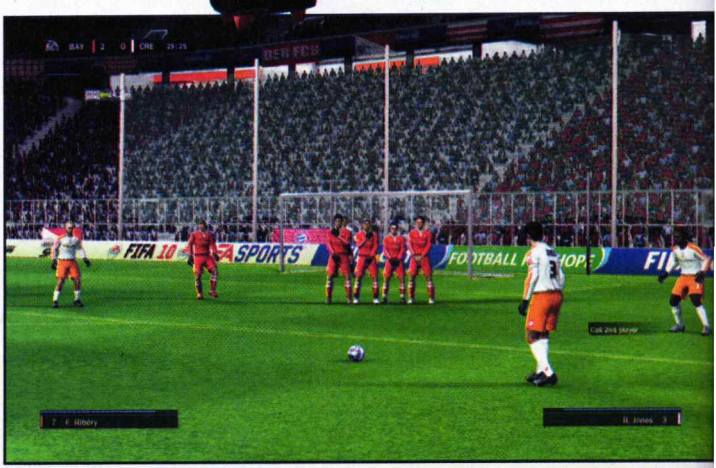
Wayne Rooney: FIFA 10 je i dalje jedina igra sa licencom za Premier League

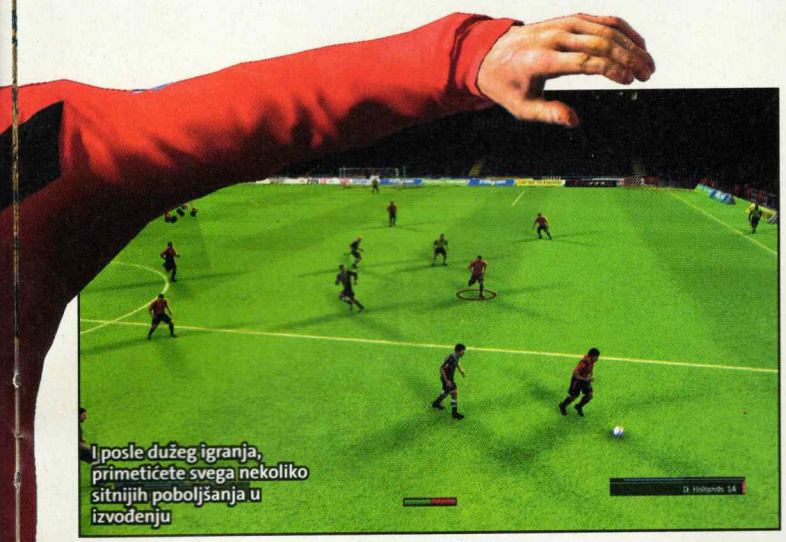
Otkada se na čelu EA Sportsa nalazi Peter Moore, došlo je do radikalnog zaokreta vezanog za izdavanje novih nastavaka popularnih serijala ove kuće za PC. To je podrazumevalo da su prvo ukinuti NBA Live i Madden za ovu platformu, a ove godine i Tiger Woods, odnosno NHL. FIFA za sada izbegava tu sudbinu, ali s obzirom na kvalitet, ne bi bila velika šteta ni da smo ostali bez nje. Nažalost, ni ovogodišnje izdanje ne čini ništa da popravi tu sliku - umesto da nam ponudi istu verziju igre, kao na aktuelnoj generaciji konzola, EA Sports je napravio još jedan proizvod koji niko neće hteti da kupi.

Praktično, sve što je vredno pomena ove godine vezano je za samo izvođenje. Teoretski, najvažnija novina jeste dribling u 360 stepeni, ali je njegova upotrebna vrednost vrlo diskutabilna, jer smo stekli utisak da sloboda kretanja nije potpuna. Razliku na terenu definitivno će primetiti jedino retki igrači koji su se duže vreme zadržali na prethodniku. Promene jesu brojne, ali vrlo sitne, pa se uglavnom odnose na ispravljanje problema iz FIFA 09, koji su mogli biti rešeni patchevima. Recimo, golmanske reakcije su sada realnije, a ponašanje vaših saigrača donekle inteligentnije, jer bolje pokrivaju teren. Najveće zamerke i dalje ostaju iste - fudbaleri deluju vrlo tromo, što se najviše oseća prilikom dodavanja i šuta, jer se komande i dalje registruju presporo. Na ponašanje lopte opet se mogu staviti ozbiljne primedbe - njena putanja prilikom šuta deluje pomalo predefinisano, a prilikom dugačkih pasova vrlo neprirodno.

Podjednako loše stoji i grafička podloga - igru pokreće prošlogodišnji engine koji praktično uopšte nije napredovao, pa je tako najveća novina vezana za smanjenje dimenzije lopte, koja je bila smešno prevelika. Sve ostalo deluje krajnje tužno za današnje standarde i svetlosnim godinama je udaljeno i od PES 2008, a kamoli od izdanja za ovu godinu. Fudbaleri i dalje izgledaju neproporcionalno (glava je preuveličana u odnosu na telo) i podsećaju na zombije, animacije kretanja nisu unapređene ko zna otkad, a kao šlag na tortu - travnata podloga ima vrlo čudnu nijansu zelene boje. Pri tom, i pored svih tehničkih ograničenja, igra je i dalje značajno zahtevnija od PES 2010, što potpuno obesmišljava priču da se PS3/Xbox 360 verzije ne portuju jer navodno svega 10% da-

Nažalost, mogućnost da kreirate sopstvenu taktiku za prekide ostala je ekskluziva konzolne verzije. Doduše, ne verujemo da je to nekoga iznenadilo.





I posle dužeg igranja, primetićete svega nekoliko sitnijih poboljšanja u izvođenju

Zbog ograničenja enginea, fudbaleri izgledaju daleko lošije nego u PES 2010

Broj pravih stadiona i ekipa nažalost je jedina realna prednost u odnosu na konkurenciju

našnjih računara može da ih pokrene. Kako da ne!

Nalik na mod koji odavno postoji u konzolnim verzijama FIFA, Be A Pro nudi vam mogućnost da vodite samo jednog fudbalera kroz njegovu karijeru i pokušate da dostignete legendarni status. Na početku imate izbor između kreiranja novog ili ulaženja u ulogu već postojećeg igrača, ali već nakon toga postaje jasno da nešto nije u redu. U našem slučaju, uzeli smo potpuno anonimnog rezervistu jednog engleskog kluba u četvrtom rangu takmičenja. Umesto da dobijamo šansu na kašičicu shodno svojoj (bednoj) reputaciji, igra nas je naterala da se sami prebacimo u prvu postavu! Nakon prve utakmice u kojoj smo uspeli da postignemo jedini pogodak, već smo dobili neverovatnu informaciju da selektor Gordog Albiona razmatra da nas pozove u reprezentaciju! To možda i najbolje pokazuje koliko je pažnje posvećeno izradi ovog moda. Ista stvar važi i za ostale režime, jer simuliranje utakmica daje izuzetno čudne rezultate, što je poseban problem ukoliko se odlučite za menadžersku karijeru. Poraz Bayerna iz Minhena od Juventusa kod kuće sa 8:0, Liverpoola od irskog prvoligaša ili Reala od Intera na Bernabeu sa 6:0 možete videti samo ovde! Nažalost, ovakve stvari nisu ekstremi već se dešavaju dovoljno često da predstavljaju ozbiljan problem.

Jedina stvar koja zaista mora da impresionira svakog iskrenog ljubitelja fudbala jeste i dalje izuzetan broj liga - u FIFA 10 ih je preko 30 (ove godine PC i PS2 izdanje uključuje i rusko prvenstvo) a i broj stadiona prelazi 50, o čemu Konami još uvek može samo da sanja.

Windows verzija igre FIFA 10 je velika sramota za EA Sports i još jedna ponižavajuća ponuda za PC igrače. Priča dakle ostaje ista kao i ranije - ako vam je do igranja fudbala na kompjuteru, PES i dalje ostaje ne bolji, već jedini mogući izbor.

FIFA 10

ŽANR: fudbalska simulacija

IZDAVAČ: EA Sports

BROJ IGRAČA: 1-4

TERMIN: 2. oktobar 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 2,4 Ghz, 1 GB RAM, GF6600/Radeon 9800

\+ Veoma impresivan broj liga, sitnija poboljšanja u izvođenju

\- Katastrofalna grafika i zastareo gameplay

GRAFIKA: Za godinu dana, nije urađeno apsolutno ništa! Engine je potpuno prevaziđen — 3-

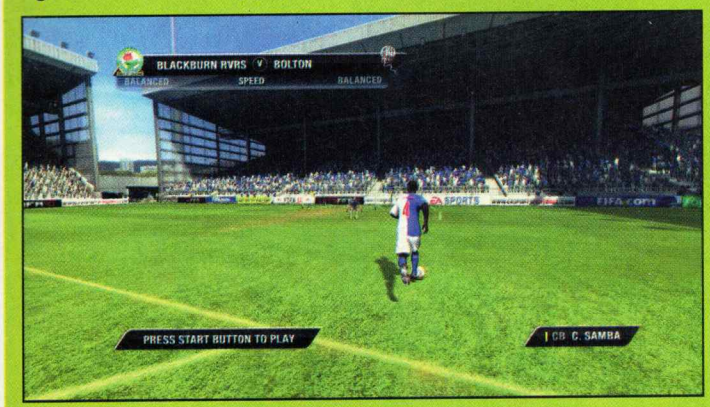
GAMEPLAY: Rešeno je je nekoliko problema, ali izvođenje i dalje nema veze sa verzijom za konzole i ima mnoštvo velikih nedostataka. — 2+

ZAKLJUČAK: *Pored PES 2010, apsolutno je besmisleno da provedete vreme uz ovaj naslov...* — 3-

FIFA 10 ZA PS3 I XBOX 360

Konzolna verzija igre i dalje nema apsolutno nikakve veze sa PC izdanjem i superiornija je od njega u svakom pogledu, a naročito kada je o grafici reč. FIFA 10 donosi zaista izuzetan broj promena u samom izvođenju u odnosu na prošli deo i rešava mnoge nedostatke koji su se "vukli" godinama. Hitronogi napadači više nisu ubedljivo najvažniji deo tima, pre svega zahvaljujući tome što dugački pasovi ka njima više ne daju tako dobre rezultate. Kretanje defanzivaca je mnogo bolje, što znači da retko ispadaju iz igre, odnosno ne ostavljaju prazan prostor za ubitačne kontre. Takođe, ponašanje lopte je fascinantno u svim situacijama i konačno se može reći da je na nivou PES-a. Impresivna online komponenta dodatno je proširena, a konačno je nešto urađeno i sa Manager modom, iako je on inferioran u odnosu na Master Ligu iz PES 2010. Animacija pokreta je i dalje fenomenalna, ali je generalni utisak da Konamijeva simulacija ovoga puta ima prednost u grafici, najviše zahvaljujući fantastično urađenim modelima fudbalera.

5-



iFIFA10

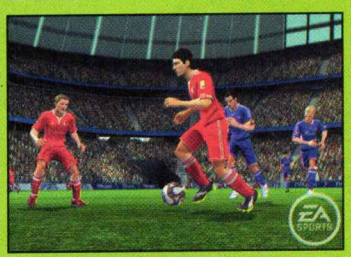
Dvadeset licenciranih turnira, 30 licenciranih liga i 6 uglova kamera glavne su karakteristike verzije za iPhone. Igranje fudbala preko ekrana osetljivog na dodir nije baš tako jednostavno, ali može biti vrlo zabavno, ako se utrenirate.

4

WIIFIIFA

Sa Strike it System gameplayom, kao i potpuno drugačijim izgledom igrača i stadiona, verzija za Wii je potpuno drugo iskustvo. Nama se posebno svideo 2vs2 mod, u kojem zajedno sa drugarom igrate protiv online igrača.

4+

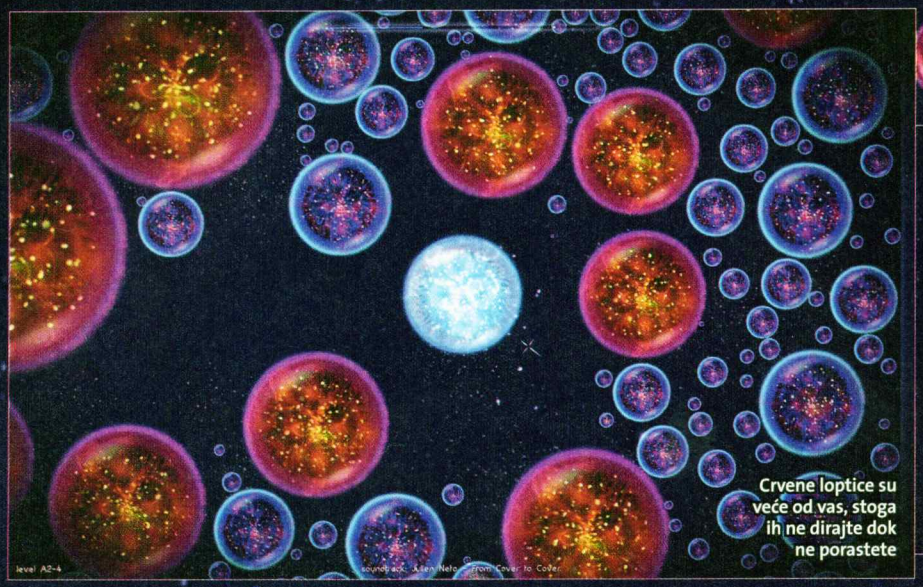


NA 2 EKRANA

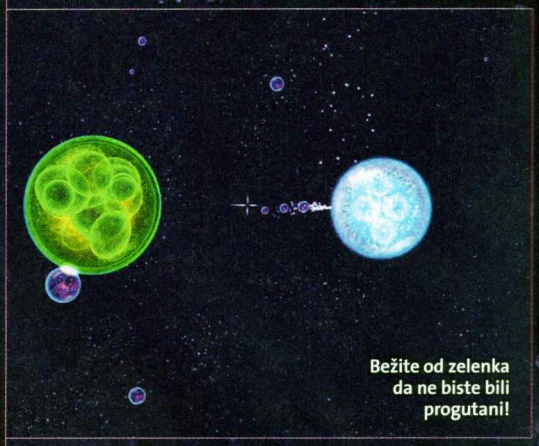
Verzija za DS pretrpela je velike promene u odnosu na prethodni deo, pa će tako sada biti mnogo interesantnije. Nema više toliko kartona od sudije, a igrači su mnogo pametniji - i u ofanzivi i u defanzivi. Grafika je takođe redizajnirana, pa ćete moći i da prepoznate 40 poznatih fudbalera. Naravno, upravljanje je prilagođeno konzoli sa dva ekrana, pa ćete sa stylusom kontrolisati pravac i brzinu lopte. I u DS verziji postoji Set-piece kreator, pa možete napraviti četiri različite taktike za kornere i četiri za slobodne udarce.

4

Tekst: Vladimir Dolapčev



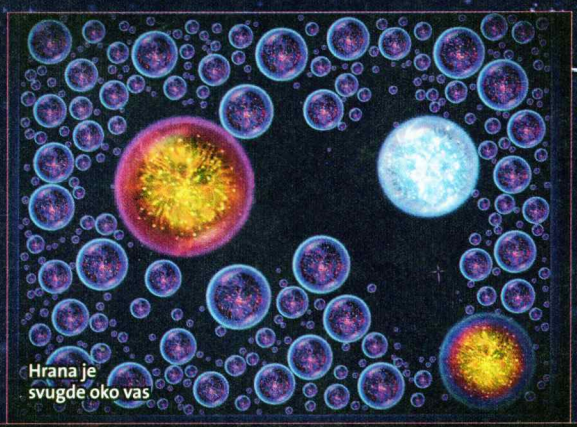
Crvene loptice su veće od vas, stoga ih ne dirajte dok ne porastete



Bežite od zelenka da ne biste bili progutani!

OSMOS

Ako želite da uposlite svoje male sive ćelije mehurićima, ovo je prava igra za vas



Hrana je svugde oko vas

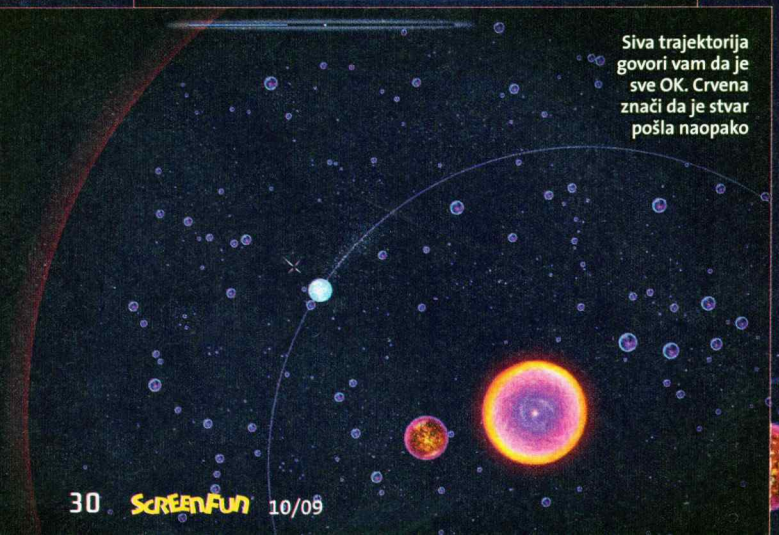
U poslednje vreme svedoci smo sve veće popularnosti takozvanih zen igara. U pitanju su casual igre sa fokusom na relaksaciju i meditaciju, obično sa dobrim soundtrackovima koji vas opuštaju. Upravo je takva igra Osmos! Ona vas stavlja u ulogu lopte koja pluta mračnim dubinama svemira, dok u pozadini sviraju lagani elektro bitovi.

Igra je zasnovana na dva osnovna principa kojih ćete se držati tokom svih 47 nivoa. Prvi glasi: svaka akcija ima svoju reakciju, što znači da vi kontrolišete loptu (mehurić). Ona će se kretati u zavisnosti od toga koliko joj date impulsne snage, odnosno - što više budete kliktali oko loptice, daćete joj veću propulsiju i ona će se duže kretati. Drugi princip jeste da veća riba jede manju ribu. Na ekranu ćete zateći hiljade loptica, pa ako se približite manjoj apsorbovaćete je. Ukoliko se pak približete većoj, nestaćete sa lica... svemira! Da ne bi sve bilo tako jednostavno, tu je i treći princip koji u stvari kombinuje prava dva. Dodavanjem impulsne snage oslobađate masu koju sakupljaju okolne loptice i samim tim postaju veće, pa vas ugrožavaju svojom veličinom. Odjedanput Osmos postaje vrlo zanimljiv!

Kada prođete početne turorial nivoe, čekaju vas tri varijacije igre koje će se otključavati u zavisnosti od vašeg kompletiranja prethodnih nivoa. Prva varijacija prosto je nazvana "A", što znači da su pred vama ambijentalni nivoi. Osnovni cilj je da postanete što veća kugla. Mase je malo, što znači da treba što brže da se krećete i jedete sve pred sobom. Sledeća varijacija naziva se "S" a to je skraćeno od survival.

"Pojedite ili budite pojedeni", glasi osnovni moto ove varijacije. Susrešćete druge inteligentne forme koje rapidno rastu i samo vrebaju vaš rep da vas ščepaju. I na kraju tu je "F", force varijacija u kojoj ste vi i milioni drugih loptica smešteni oko sunca. Krećete se po orbitalnoj putanji, a svaka promena mase prouzrokovaće promenu trajektorije, što može da dovede do zaletanja u pravcu užarene zvezde i - Game Over. Ovi nivou su i najteži i najizazovniji, pa ćete morati pažljivo da analizirate koga i kada pojesti.

Iako je grafika u igri jednostavna, ona je savršena za ovu zabavnu razbribrigu. Zahtevnost nije velika, a sve je pregledno i jasno. Glavna karakteristika Osmosa sa tehničke strane jeste vrlo dobra muzička podloga. Opustite se u tehno melodijama, zavalite u fotelju i jedite sve ispred sebe.



Siva trajektorija govori vam da je sve OK. Crvena znači da je stvar pošla naopako

Osmos

ŽANR: logička
PRODUCENT: Hemisphere Games
BROJ IGRAČA: 1
DATUM: 18. avgust
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,6 GHz, 1 GB ram, DX 9.0 grafička

\+ Jednostavan, ali zarazan gameplay, zanimljivija kako igra odmiče, dobra mjuza...

\- Spor ritam nije za svakoga, grafika se ponavlja...

GRAFIKA: Jednostavna i simpatična grafika, mada se nivoi ponavljaju. 4

GAMEPLAY: Iako jednostavna, vrlo je zarazna pa možete da potrošite više sati a da ne primetite. 4

ZAKLJUČAK: *Jednostavan, jeftin i zabavan naslov koji će vam smiriti živce. Odlična zamena za pucketanje mehurića na omotima.* **4**

Briljantna ideja koja nažalost nije dovoljno razrađena

Scribblenauts je proglašena za najbolju igru na ovogodišnjem E3 sajmu gde je pobrala simpatije publike i kritike. Nekoliko meseci kasnije, ova logička igra konačno se pojavila na tržištu, ali se ispostavilo da nisu baš sve stvari tako briljatne kao početna ideja. A početna ideja to zaista jeste.

Scribblenauts u svom rečniku poseduje preko 10.000 imena objekata koji vam mogu pomoći tokom rešavanja zagonetki. Pored objekata kao što su merdevine, čokolada, pištolj i sve ostalo što vam padne na pamet, u pomoć možete pozvati i vatrogasca, policajca, pekara, zubara, pa čak i životinje i primeniti ih direktno na zadatu situaciju. Zamislite da pred sobom imate drvo koje ne možete da zaobiđete. Otkucate na ekanu osetljivom na dodir AXE i sekira će se pojaviti na ekranu. Uzimite sekiru i primenite je je na drvetu i... voila! Eto prokrčenog puta! Ipak, ne funkcioniše baš sve tako savršeno. Kao prvo, potrebno je dobro poznavanje engleskog jezika jer igra ne postoji na srpskom, pa ne možete ukucavati reči na našem jeziku. Ovo je nešto što smo očekivali, ali ipak nismo mislili da gomila objekata, koje budete prizvali, jednostavno neće funkcionisati. Nije nam jasno zašto na pojedinim nivoima aparat za gašenje požara nije mogao da ugasi vatru, već je za to isključivo namenjena kofa sa vodom. Ili, zbog čega most ne može da premosti prepeku? Postavlja se pitanje čemu tolika baza reči kada se na kraju krajeva ceo gameplay svede na dvadesetak objekata koje ćete primenjivati?

Glavnog heroja igre Maxwell provešćete kroz 20 svetova koji su podeljeni na po 20 nivoa. Imajuću u vidu da ćete tokom uspešnog rešavanja zadataka otključavati i nove nivoe, ali i nove likove (samo kozmetičke promene) ima zaista mnogo toga se odigra. Ono što nas je dosta začudilo jeste da igra ima prilično kruta pravila koja pri tom nisu baš skroz najjasnija, pa ćete lako "zapatiti" "Try Again" ekran, a nećete znati šta ste pogrešili. Ukoliko neki junak pogine ili pogrešno upotrebite predmet, moraćete sve ispočetka. Pošto je skakanje i kretanje Maxwella automatizovano (dovoljno je samo da tapnete olovkom po ekranu) često će se desiti da junak upadne u lavu, da padne u provaliju ili da upucate pandura iako ste samo hteli da mu pomognete dodavanjem pištolja. Navigacija jednostavno nije dobovljno precizna i na tome se moglo dosta poraditi.

Čitanje ovog opisa Scribblenautsa verovatno ste stekli dojam da nam se uopšte nije svidela igra. Ipak, to nije baš skroz tačno. Naime, mi smo toliko oduševljeni konceptom igre, ali i u istom trenutku ljuti što igra nije razrađena do kraja da smo morali da iznesemo sve što nam se ne sviđa kako bi neko od glavonja u 5th Cell razvojnom studiju pročitao ovo i napravio od Scribblenautsa 2 logičku igru za pamćenje.

Scribblenauts

ŽANR: logička
IZDAVAČ: 5th Cell
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 15. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP **NDS** PSP
PODRŽAVA: -

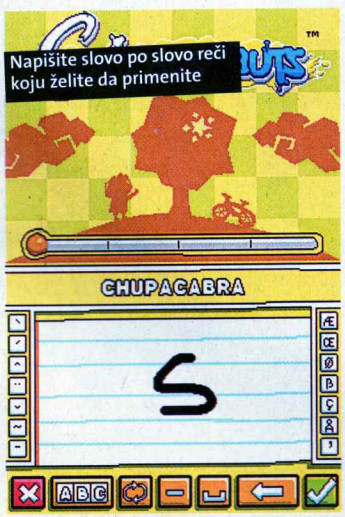
\+ Fenomenalna koncepcija, briljantna ideja, baza od 10.000 reči...

\- ... koje pak nemate gde da upotrebite. Kontrole su loše.

GRAFIKA: Vrlo lepa grafika koja će vam se svideti na prvi pogled — 4

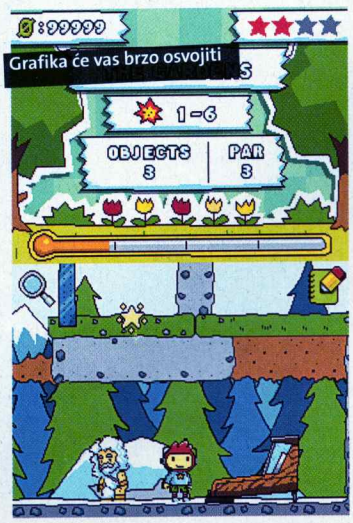
GAMEPLAY: Na momente grozne kontrole pokvariće vam užitak igranja i iznervirati vas. — 4-

ZAKLJUČAK: *Prava je šteta zašto o ovoj igri ne pričamo kao o najboljoj igri za DS već moramo da je kudimo... kako bi postala bolja.* — **4-**



Napišite slovo po slovo reči koju želite da primenite

Sa žirafom u divljinu



Grafika će vas brzo osvojiti

Kako proći dole? Otkucajte GUN

Tekst: Lazar Parić

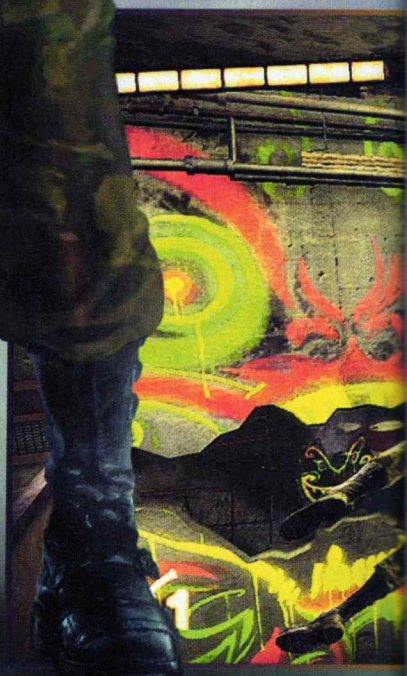
WET

ULTRA NASILNA IGRA KOJA INSPIRACIJU CRPI IZ BOGATOG NASLEĐA "GRINDHOUSE" FILMOVA

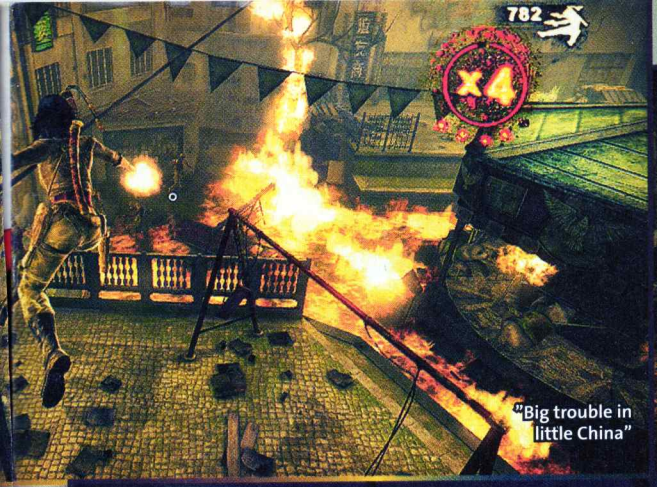
Ako možete da zamislite kako bi izgledala mešavina Kill Billa, Max Paynea i Prince of Persia, dobićete približnu sliku o igri Wet. Ova ultra nasilna akciona igra, u kojoj pored vatrenog oružja koristite i samurajski mač i nemoguću akrobatiku, po izgledu, tematici i "filmskim" elementima podseća na niskobudžetna "grindhouse" ostvarenja koja su vrhunac popularnosti doživela tokom sedamdesetih godina prošlog veka, a koje režiseri poput Kventina Tarantina i Roberta Rodrigeza i danas obožavaju da snimaju.

Glavnu ulogu u ovom festivalu nasilja tumači Rubi Malone, psihopatološka crnka i profesionalni ubica koja umesto likvidacije ciljeva iz senke uvek bira frontalnu i glasnu opciju, pucajući ljudima u glavu i bušeći im stomake na hiljadu zamislivih i nezamislivih načina. Igra nema neki posebno razrađen zaplet: misija naše (anti)junakinje svodi se na likvidaciju bosa koji ju je ispalio posle obavljenog zadatka, omotanog debelim slojem potrošnih likova koji retko potraju duže od pola sekunde u obračunu sa njom. Ako ste gledali lažni trejler za "Machete" koji je došao u sklopu Tarantinvog filma "Planet Terror", znaćete tačno na šta mislimo.

Pored veštine sa katanom, pištoljima, sačmarama i ostalim primercima lakog vatrenog oružja, glavni Rubijin adut jeste neverovatna agilnost i sposobnost za najrazličitije akrobacije. Klizanje po tlu, vazdušni salto, skokovi sa šipke za zastavu na krov i obratno, kontraklizanje niz merdevine i ostale veštine imaju značajnu borbenu ulogu: tokom svake piruete, igra automatski uleće u bullet-time usporeni mod, omogućavajući vam da na miru nišanite i skidate velike grupe protivnika. Rubi standardno koristi dva oružja istovremeno (dva pištolja, dva krateža i slično), a tokom bullet timea, nišan jednog automatski se "lokuje" na najbližeg protivnika, dozvoljavajući vam da ručno, uz pomoć desnog stika na džojpedu, nišanite i skinete zlotvora po sopstvenom izboru. Ovo u praksi liči na neverovatno krvavu mešavinu baleta i pucanja uz seckanje, mada je nasilje u igri dovoljno stilizovano da ne predstavlja



Rubi Malone, luda i opasna kučka željna osvete



"Big trouble in little China"

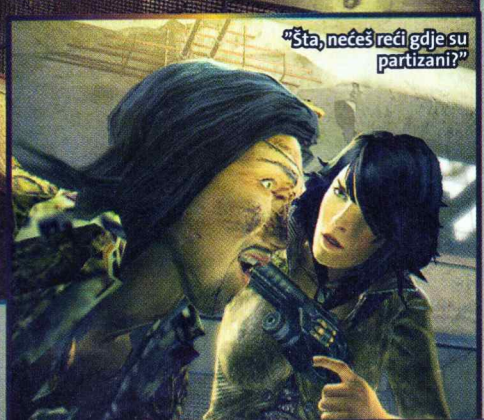
"Jesam li vam rekla da vam sledi metak ako me prekinete u meditaciji?!"

Budite sigurni da će vas ovaj nivo propisno iznervirati

Igra će vas povremeno stavljati u "popizd mod", u okviru kojeg je sve crveno, a Rubi jača i mnogo opasnija

Ovako nešto nije u stanju da izvede čak ni Lara Kroft

Sad me vidiš, sad me ne vidiš...


"Šta, nećeš reći gdje su partizani?"

prepreku za igrače sa slabijim stomakom.

Pored pucanja u glavu i masovnog vađenja slepog creva bez anestezije, dobar deo akcije u svakom nivou svodi se na skakanje po platformama i traženje puta do sledećeg čekpointa. U ovoj sferi, igra podseća na Prince of Persia (ili Tomb Raider), mada su terenske zagonetke ovde daleko jednostavnije. Malo nervira nekoenzistentnost prepreka na koje ćete nailiaziti: na jednom mestu, skok u prazno uz uspešno hvatanje na gelender ili slični objekat radiće kao sat, dok ćete u drugom slučaju i pri skoku sa iste distance, propasti u ponor i biti vraćeni na prethodni čekpoint. Najbolji momenat u okviru svakog nivoa jeste "arena" sekcija, u kojoj imate za zadatak da zatvorite "portale" iz kojih neprekidno izlaze protivnici, istovremeno se trudeći da sakupite što više poena. Ovi "stil" poeni služe kao valuta, kojom u pauzama između deonica igre kupujete poboljšanja za svoje oružje (brža paljba iz pištolja, veća ubojna moć katane...) ili ih investirate u nove akrobatske pokrete. Nažalost, nisu svi nivoi, odnosno, njihovi segmenti kvalitetni kao arena. Neki će vas, poput onog u kome posle skoka iz aviona izbegavate krš koji vam leti u susret, propisno iznervirati zbog ogromne težine i nimalo lufta koji stoji između vas i neumitne smrti. Nervozu izazivaju i vremenski ograničene staze sa preprekama na vojnom otpadu, koji vam sleduju svaki put kada vam igra otključa novo vatreno oružje. Odluka o njihovom prelaženju nije na vama, već igra zahteva njihovo kompletiranje da bi vas pustila na sledeći nivo. Totalno bezveze.

Pored mana koje smo maločas nabrojali, možda najveći problem sa igrom leži u činjenici da je Rubi apsolutno antipatična, jednodimenzionalna kučka, čiji motivi ne sežu dalje od sebične osvete i primitivnog sadizma. Nijedan igrač zdrave pameti ne može se identifikovati sa glavnom junakinjom Weta, kojoj je namerno ili slučajno urađena karakterna lobotomija. Ovolika količina nasilja mora da ima nekakvu poentu osim adrenalina koji izaziva kod adolescentnih igrača.

Wet

ŽANR: Pucačka igra
IZDAVAČ: Bethesda Softworks
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 15. septembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 16:9, 480p, 720p, 1080p, Dolby Digital 5.1

+ Bogat spoj nasilja i akrobatike koji podseća na Tarantinov Kill Bill.

− Pomalo gruba grafika; neki nivoi igre zaista znaju da iznerviraju.

GRAFIKA: Iako su akrobatske animacije prilično atraktivne, grafika u globalu nije ništa posebno. 4-

GAMEPLAY: Ako možete da zamislite kako bi izgledala mešavina Kill Billa, Max Paynea i Prince of Persia, dobićete približnu sliku o igri Wet. 4+

ZAKLJUČAK: *Glupa priča i gruba grafika sprečavaju Wet u dostizanju kultnog statusa.* 4

Tekst: Stojan Karamatijević

ps3 360

MARVEL

ULTIMATE ALLIANCE 2

Spider Man, Iron Man, Wolverine, Fantastična četvorka, Hulk i ostala kompanija u istoj čorbi

Šta je bilo? Da ti možda ne piše na čelu da si Kapetan Amerika?

Sa Spidermanom nema zezanja!

Busteri kojima podižete karakteristike i borbene sposobnosti vaše ekipe superheroja

Marvel: Ultimate Alliance 2 predstavlja jednostavnu i lepu mešavinu akcije i RPG-a, igru koja šarm i atraktivnost crpi iz bogatog stripovskog nasleđa kompanije Marvel. Kao i prethodni deo, i ovaj naslov koncipiran je kao oživljena strip epizoda u kojoj vodite četiri junaka po sopstvenom izboru, mlatite horde zlikovaca i koristite supermoći. Na taj način rešavate sudbinu sveta koji se još jednom nalazi na rubu katastrofe. Po formi igra donekle podseća na prastari arkadni hit Gauntlet, sa kojim deli mogućnost istovremenog igranja (prelaženja single player kampanje) u društvu maksimalno četvorice igrača. Mada, čak i ako ste sami ispred ekrana, odnosno, ne posedujete četiri kontrolera za Xbox 360 ili Playstation 3, ili niste u stanju da nađete tri dovoljno zaludna drugara, igra će vam pružiti nekoliko dana sjajne akcione zabave, čiji će intenzitet biti upravo proporcionalan vašem odnosu prema legendarnim strip junacima koji čine borbenu postavu igre.

Na koji način funkcioniše akcija u igri? Izabraćete četiri heroja iz ponude od tridesetak (mada ćete veći deo progresivno otključavati u kampanji) i krenuti da delite pravdu. Heroje je moguće menjati u letu, odnosno, imate opciju da zamenite svakog ko vam u određenom momentu ne odgovara nekim primerenijim: recimo, u grupi imate Human Torcha, borite se protiv likova koji su otporni na vatrene magije; ulaskom u timski meni Baklju možete zameniti sa, na primer, Mr. Fantastikom i zlotvore maltretirati mlaćenjem gumenim udovima. Eliminacijom protivnika stičete iskustvene poene, koje možete iskorisiti za pojačavanje moći po sopstvenom izboru, ili za budženje nekog od permanentnih status efekta (nalik na Team Leadership). Složeniji RPG elementi iz prethodnog nastavka, tj. nalaženje i opremanje različitih delova opreme više ne postoje u tom obliku. Zamena za njih unificiran je sistem "boostera", odnosno mogućnost opremanja maksimalno tri artefakta koji podižu statistike ili borbene osobine kompletnog tima, a koje ćete progresivno osvajati eliminacijom boss protivnika u igri.

Osnovna zamerka igri leži u činjenici da svi nivoi, bez obzira na drugačije rešeni grafički dizajn okruženja, zapravo predstavljaju linearno spojene stazice povezane čekpointima, koje ćete prelaziti, odnosno u kojima ćete se boriti na potpuno isti način od početka do kraja igre. Svaki

Svetli primer ciljane fuzije Iron Mana i Wolverina

Prava pravcata papazjanija

Ajde škljocni više, ukočili smo se...

Hrpa čelika, mastan zalogaj za kandže od Adamantijuma

Vulverine, vulvin dime, ko ti dade takvo ime?

Čekajte me tu, idem da izvidim situaciju!

Pzeeeeeeewpeeew!

heroj, pored standardne opcije za slabiji i jači udarac, poseduje i četiri unikatne supermoći koje ćete otključati posle nekoliko sati igre i koristiti do samog kraja (Wolverineovi napadi kandžama u skoku, Spidemanove "malverzacije" za ispaljivanjem mreže, Stormicine varijacije na temu munja i vetra i slično...). Na sreću, njihova upotreba je grafički i koncreptualno izvedena na toliko atraktivan način, da ni posle stotog pritiska na isti taster nećete biti smoreni efektom na ekranu. Posebno atraktivne su takozvane "Fusion" specijalke, odnosno kombinovanje moći dva superheroja zarad stvaranja megaefekta koji je drastično jači od njihovih pojedinačnih napada. Energiju za aktiviranje fuzije dobijate standardnim tabanjem protivnika, a kada se merač u desnom donjem uglu ekrana napuni, možete se odlučiti za jedan od tri osnovna tipa fuzije u zavisnosti od situacije na terenu. Recimo, fuzija Wolverinea i SpierMana, u kojoj će Spajdi podići vulvija, zavrteti ga i baciti prema jednom ili grupi protivnika i napraviti ogromnu štetu, predstavlja "targeted" fuziju namenjenu snažnom i usmerenom napadu; fuzija Stormice i Human Torcha, koja proizvodi vatrenu oluju što čisti sve oko sebe jeste "clearning" fuzija namenjena umlaćivanju većih grupa slabijih protivnika; kombinacija Cagea i Wolverinea, na primer, aktiviraće "Guided" fuziju u kojoj ćete neposredno kontrolisati dvojicu "spojenih" heroja i sami usmeravati čišćenje, i koja predstavlja zlatnu sredinu između dva gore spomenuta ekstrema. Vizuelni efekti ovih megaspecijalki su najbolji i najupečatvljiviji momenti igre koji vam sigurno neće dosaditi. Njihova loša strana predstavlja povremen pad frejm-rejta na ekranu: količina svetla, eksplozija i telesa koja lete na sve strane pošteno će zamoriti vašu jadnu konzolu.

Marvel: Ultimate Alliance 2

ŽANR: akciona RPG igra
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 15. septembar 2009.
PLATFORME: PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
PODRŽAVA: 16:9, 480p, 720p, 1080p, DD 5.1

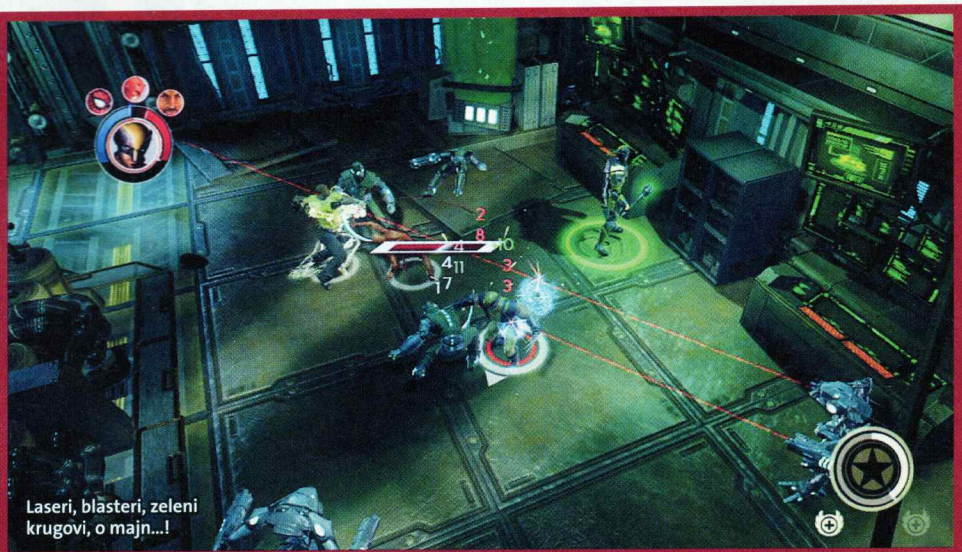
+ Svi Marvel superheroji na jednom mestu; vrlo dobra priča za jednu stripovsku igru.

- RPG elementi su pojednostavljeni u odnosu na prethodnu verziju.

GRAFIKA: Animacija svih heroja je odlična, što posebno važi za specijalne efekte supermoći. **4+**

GAMEPLAY: Borba je krajnje jednostavna, ali veoma atraktivna zbog superspecijalnosti čija je upotreba krajnje jednostavna. **4+**

ZAKLJUČAK: *Brza, dinamična i atraktivna igra kao stvorena za ljubitelje stripa.* **4+**



Laseri, blasteri, zeleni krugovi, o majn...!

Tekst: Stojan Karamatijević

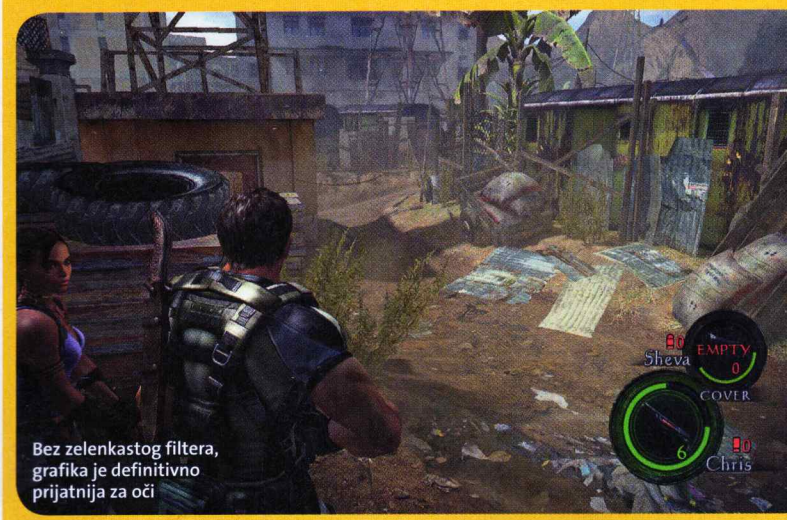
Pažljivo trošite municiju - protivnika ima daleko više nego u ranijim nastavcima

Nemogućnost kretanja i pucanja poseban je problem kada vas napadaju brzi monstrumi

RESIDENT EVIL 5

PETA RESIDENT EVIL IGRA ZA PC I PRVA KOJA NE ZAOSTAJE ZA KONZOLNIM IZDANJIMA

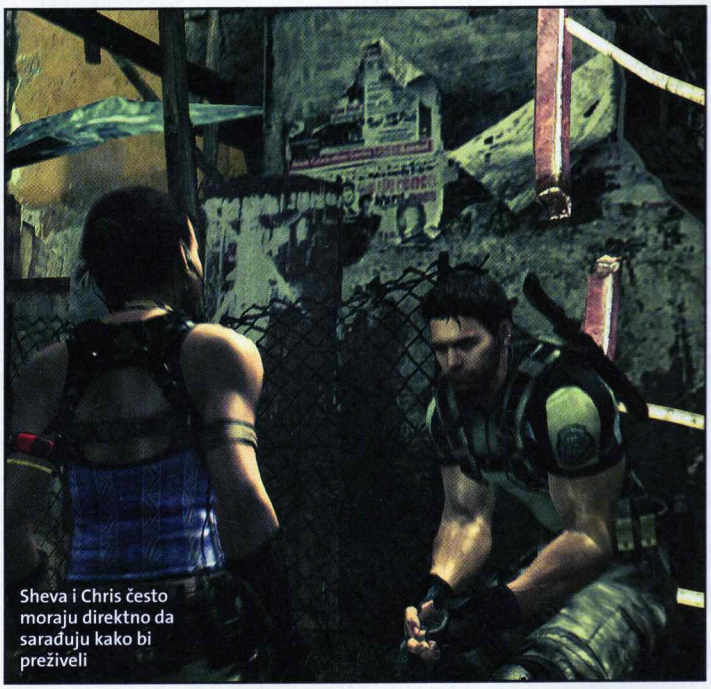
Hm, možda pištoljčić i nije najbolje rešenje protiv ove spodobe...



Bez zelenkastog filtera, grafika je definitivno prijatnija za oči

I SEE YOUR TRUE COLORS

Ako niste ljubitelji zelenkastog grafičkog filtera koji je odgovaran za prilično sumoran izgled igre, za vas postoji sjajno rešenje, u obliku malenog patcha koji vraća realne boje i nalazi se na http://boris-vorontsov.narod.ru/download_en.htm. Po nama, i te kako je vredan instaliranja!


Sheva i Chris često moraju direktno da sarađuju kako bi preživeli

Nadamo se da imate brze reflekse - s vremena na vreme, biće vam i te kako potrebni!

Iako je Capcom do sada objavio gotovo sve zvanične nastavke Resident Evila i za PC (isključujući RE 0 i Code Veronica), nijedan od tih portova nije bio naročito dobar. Čini se da je Resident Evil 4 bio najgori primer - osim neprilagođenih kontrola, krasila ga je i grafika čiji kvalitet nije mogao da se meri ni sa PlayStation 2 verzijom, dok naknadno nije izbačen patch koji je ubacio svetlosne efekte, ali nas je i dalje ostavio sa očajnim teksturama.

Na sreću, Resident Evil 5 je definitivno raskrstio sa neprijatnom tradicijom, tako da se po prvi put desilo da je izdanje za PC zapravo i najbolje. S obzirom na to da su njegove ranije verzije za kompjuter kasnile i za po više od godinu dana, činjenica da se ovaj nastavak pojavio sa "samo" pet meseci zakašnjenja vrlo je ohrabrujuća. Najbolje od svega je što je razvojni tim učinio nešto da zaista iskoristi to vreme, unevši i određena poboljšanja. Kvalitet tekstura je na znatno višem nivou, a postoji i podrška za DirectX 10 mod (koji je iskreni da budemo, praktično identičan kao DX 9), odnosno nVIDIA 3D Vision tehnologiju, što je ipak opcija koju će vrlo mali broj igrača moći da isproba.

Igra sija u grafičkom pogledu čak i na karticama srednje klase, jer je odlično optimizovana. To uostalom i nije preterano iznenađenje, jer je ovaj naslov prvobitno razvijan na PC-ju, a tek onda prilagođen konzolama. Potpuno očekivano, kontrolni sistem je osmišljen za Xbox 360 džojped, ali je i opcija igranja preko tastature i miša vrlo lepo implementirana, tako da predstavlja vrlo dobru alternativu.

Svi ostali elementi praktično su nepromenjeni, uključujući dobre i loše strane koje smo već naveli u konzolnom opisu. Evolucija serijala od survival horora do akcione igre je nastavljena, tako da je fokus u "petici" upravo na konstantnom obračunu sa izuzetno velikim brojem protivnika, što nekada ume da izazove frustraciju, najviše zbog arhaičnog kontrolnog sistema (zašto Chris i Sheva ne mogu da se kreću dok pucaju?), pomalo nepregledne kamere, ali i AI-ja vaše partnerke. Nekoliko osnovnih komandi koje možete da joj izdate često nisu dovoljne da je spasu pogibije (što je automatski game over i za vas), a bilo bi sjajno kada bismo nekako mogli da je urazumimo da se ne rasipa vrlo dragocenom municijom. Najbolji način da rešite ovaj problem jeste kooperativni mod, koji je sigurno jedna od najvećih novina. Nažalost, iz nepoznatog razloga, split screen opcija je izbačena iz ove verzije. Umesto toga možete da birate između igranja preko interneta (neophodan je Windows Live online nalog) i LAN-a, ali se tada oseća nedostatak voice over ili makar tekstualne komunikacije sa vašim saigračem. Još jedan problem vezan je za pojedine krupnije protivnike, jer ništa ne ukazuje na to da li igra od vas zahteva da pobegnete od njih ili da ih ubijate.

Bez obzira na već pomenute nedostatke, ostaje činjenica da je RE5 definitivno sjajna igra, ukoliko možete prihvatiti činjenicu da u njoj gotovo da nema elemenata horora.

Resident Evil 5

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 18. septembar 2009.
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Pentium D/Athlon 64 X2, 512 MB RAM, GF6800

\+ Odlična grafička podloga, igranje u paru, mnoštvo razloga za prelaženje igre više puta.

\- Zastareo kontrolni sistem, AI partnera, gde nestade horor?

GRAFIKA: Sjajno optimizovana i veoma lepa igra, sa sitnijim nedostacima vezanim za teksture. 5-

GAMEPLAY: Zašto još ne možemo da šetamo i pucamo u isto vreme? Preglednost nekada može da bude problem. 4

ZAKLJUČAK: *RE 5 ima svojih nedostataka, ali je PC port urađen toliko dobro, da preko njih jednostavno morate preći.* **4+**

Tekst: Vladimir Dolapčev

Aion

Dve zaraćene anđeoske rase i ne shvataju da se drevni neprijatelj vratio – moćniji nego ikada pre!

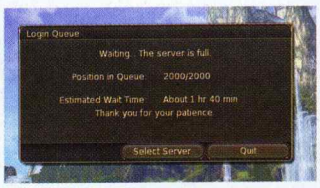
Jedan od osnovnih resursa svake profesije Aether nalazi se samo u vazduhu tako da su krila obavezna

Kao što se i moglo očekivati, prelepa grafika u igri je još jedan dokaz kvaliteta CryEnginea

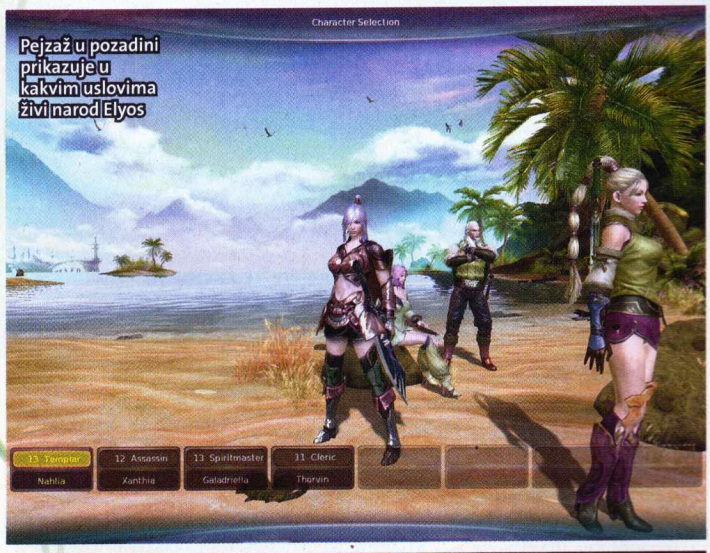
NCSoft je razvojni tim koji je poznat među igračima po svojim serijalima Lineage i Guild Wars, MMORPG naslovima koji su i dalje aktuelni i imaju svoju vernu populaciju igrača. Sudeći po najavama, igra Aion, njihovo novo ostvarenje, trebalo bi da napravi revoluciju PvP-a uvođenjem treće dimenzije, tačnije borbi u vazduhu.

Radnja igre Aion smeštena je u svet Atreia, koji je nakon velike Kataklizme podeljen na dve polovine: Elysea i Asmodae. U toj podeli, Elysea je bolje prošla jer je polovina na kojoj se nalazi konstantno izložena suncu, dok su stanovnici Asmodae uskraćeni za ovaj luksuz i žive u večnom mraku. Iako su stanovnici ove dve polovine nekada pripadali istoj naciji, razlika koja je nastala nakon podele postala je razlog za vekovni sukob i neverovatnu mržnju. Ipak, i pored drevne mržnje između dva naroda, obe frakcije imaju zajedničkog neprijatelja - rasu Balaur. Balaur je rasa koju su kreirali Bogovi da služe kao zaštinici naroda sveta Atreia, ali Bogovi nisu razmišljali da će velika moć koju su im dali uzeti svoj danak. Shvativši u potpunosti svoje mogućnosti, Balaur su probali da zavladaju svetom, ali su na kraju poraženi, mada ne bez posledica (Balaur su direktno odgovorni za Kataklizmu).

Na početku možete izabrati da li ćete se boriti na strani naroda Elyos ili Asmodians, ali razlike su čisto kozmetičke prirode. Sledeće što treba da izaberete jesu jedna od četiri osnovne klase (Warrior, Scout, Mage i Priest), ali nemojte se mnogo brinuti zbog ovako suženog izbora. Kada dostignete deseti nivo, shvatićete da niste običan smrtnik već pripadnik više rase besmrtnika (Daeva) koji



Veoma česta situacija u kasnim popodnevnim časovima i vikendom, barem dok ne podignu još koji server



Pejzaž u pozadini prikazuje u kakvim uslovima živi narod Elyos

Osim toga što prave veću štetu, kombinovani udarci su dočarani odličnim specijalnim efektima

imaju zadatak da čuvaju zemlju, kako od zakletih neprijatelja tako i od ostalih pretnji. Prilikom transformacije birate jednu od dve specijalizacije svoje klase, a izbori su sledeći: Warrior - Gladiator ili Templar, Scout - Ranger ili Assassin, Mage - Sorcerer ili Spiritmaster i Priest - Cleric ili Chanter. Ovim dolazimo na cifru od osam različitih klasa, što spada u neki prosek kada su u pitanju MMORPG naslovi. Svaka klasa ima svoje prednosti i namenu, pa je tako Cleric tipična klasa za podršku i lečenje, dok je Ranger idealan za borbu izdaleka i kontrolu kretanja protivnika.

Jedan od glavnih razloga, pored revolucije u PvP-u, zbog kojeg je Aion toliko reklamiran jeste to što igru pokreće CryEngine, koji se proslavio igrom Far Cry. Alatka za kreiranje likova takođe je prilično impresivna jer vam nudi veliki broj različitih lica, frizura i tetovaža, pa čak i detaljno kreiranje sopstvenih lica i figura.

Što se tiče same igra, u pitanju je manje-više klasični MMORPG naslov. Upravljanje likom je dosta glatko, reagovanje na komande je prilično dobro, a osveženje su kombinovani udarci koji vezuju više udaraca/magija u jednu seriju. Na početku ste pripadnik grupe plaćenika, koja u zavisnosti od odabrane strane, pomaže ili pljačka lokalno stanovništvo. Ono po čemu ste vi specifični jeste da imate amneziju, a na devetom nivu dobijate zadatak čijim izvršenjem će vam se to sećanje delimično vratiti i tada shvatate da ste bili Daeva. Nakon toga dobijate mogućnost da posećujete glavni grad Daeva (Sanctum za Elyos i Pandemonium za Asmodians), u kojem se nalaze svi bitni objekti, kao što su treneri klasa i proizvodnih profesija, banka, prodavnice, aukcijska kuća itd. Kao što je već spominjano u nekim najavama, Aion pored aukcijske kuće uvodi još jedan vid trgovine među igračima, privatne prodavnice. One vam omogućavaju da postavite željene predmete na "tezgu", postavite cene i reklamu i odete da obavljate neke druge poslove po kući. Svaki igrač može da pristupi vašoj prodavnici, a u slučaju kupovine, novac se automatski prebacuje u vaš inventar, čime je mogućnost prevara svedena na minimum. Pored privatnih radnji, Aion je uveo još jednu novinu koja će se svideti svim altoholicima (popularan naziv za igrače koji prave veliki broj altova), Account banku. Account banka je deo prostora u banci koji je zajednički za sve likove na serveru, tako da više ne morate da šaljete predmete i sirovine poštom već ih na ovaj način možete mnogo jednostavnije razmenjivati. Kada su u pitanju proizvodne profesije, može se reći da su i one zanimljivo rešene. Prilikom kreairanja svakog predmeta, pa čak i prilikom sakupljanja sirovina, postoji određeni procenat šanse da dobijete predmete koji su boljeg kvaliteta. To znači da, ako pravite neki neuobičajeni predmet (popularno "zeleni") možete kao rezultat dobiti retki predmet (u narodu poznat kao "plavi"). Interesantno je pomenuti da se u igri Aion čak i uobičajeni ("beli") predmeti često koriste jer su sasvim zadovoljavajućeg kvaliteta. Jedini problem sa proizvodnim profesijama je što se sporo napreduje, a sirovine su skupe ali trud se svakako isplati jer kasnije možete napraviti prilično moćne predmete. Ne postoji ograničenje u broju profesija koje možete naučiti, ali samo u jednoj možete postati Master.

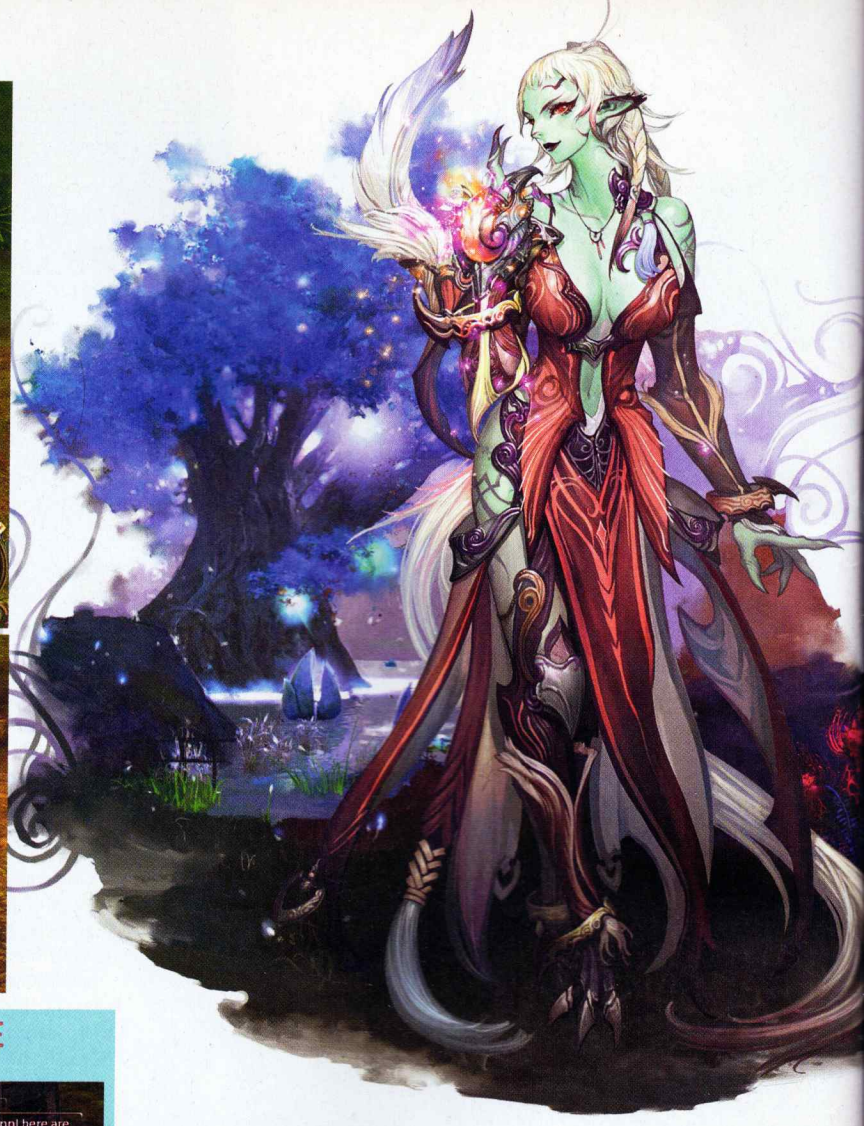
Transformacija u Daevau vam pored specijalizacije klase daje i krila,

OBUCITE SE PO POSLEDNJOJ AION MODI

ScreenFun u saradnji sa firmom Extreme CC d.o.o. poklanja dve Aion majice. Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete SMS sadržine sfun extreme. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a:
sfun extreme Ajon Ajonović, Ajonska 22, Ajongrad

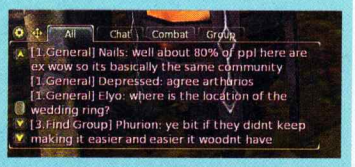
Teleport je odličan način da putujete sa jedne strane grada na drugi

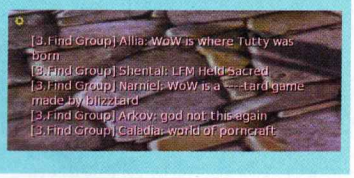
Lopovi na farmi u šumici... ko je pomislio na Defias bandu na farmi u Elwynn šumi (WoW)



BESKONAČNE AION - WOW RASPRAVE

Veliki broj Aion igrača su igrali ili još igraju WoW. S obzirom na to da se radi o naslovu koji je MMO reper, često su rasprave na tu temu na svim chat kanalima. Dovoljno je da jedan igrač pokrene pitanje, npr. šta je bolje ili kome se više sviđa Aion od WoW-a, i odmah će se pojaviti barem deset odgovora. Mišljenja su različita, ali jedno je zajedničko za veliki broj igrača, a to je da već pri pomenu ove teme, pored odgovora stižu i komentari tipa: *"Oh, Bože, ne opet WoW!"*





mada ćete u početku moći da izvodite samo kraće letove i to ne u svim zonama. Tek kada dobijete mogućnost da idete u Abyss, centralnu zonu između dva sveta, vaša krila dobijaju pravu namenu. Abyss je zona u kojoj se dogodila Kataklizma i ima PvPvE karakter. To znači da se ovde armije Elyos i Asmodian Daeva bore jedne protiv drugih, zauzimaju tvrđave u epskim opsadama, osvajaju specijalne artefakte koji daju privremena poboljšanja, a pored svega toga bore se protiv zajedničkog neprijatelja, rase Balaur. Ovaj koncept dosta podseća na prošlogodišnji MMORPG Warhammer Online, s tim da se ovde veliki deo borbi odvija u vazduhu što bi trebalo da otvori nove dimenzije PvP-a.

Nažalost, nije sve baš tako savršeno. Glavna zamerka jeste ta što Aion pati od sindroma azijskog tržišta, tačnije Grind sindroma. Svaki igrač MMORPG-a zna šta je Grind i pokušava da ga izbegne, osim ako nije tzv. Gold Farmer (za neupućene, Grind je skoro beskonačno ubijanje istih protivnika kako bi se sakupio dovoljan broj iskustvenih poena za sledeći nivo). Iako Aion ima solidnu pozadinsku priču i veliki broj zadataka, nekad ovi zadaci nisu dovoljni za napredak, tako da se morate baciti u ozbiljni Grind. Najčešći oblik je svakako grupni Grind, gde se čiste zone sa elitnim protivnicima koji daju više iskustva i bolje predmete.

Sve u svemu, Aion je kvalitetan MMORPG, koji svakako neće pomutiti slavu jednom World of Warcraftu, ali prelepa grafika, zanimljiv svet, borbe u vazduhu i velika PvPvE zona svakako će privući veliki broj igrača, kako novajlija u žanru, tako i veterana.

Aion

ŽANR: MMORPG
IZDAVAČ: NCsoft
BROJ IGRAČA: -
TERMIN: 21. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.8 GHz, RAM 1 GB, GF6600/X700 sa 128MB

\+ Prelepa grafika bogata detaljima, borbe u vazduhu, PvPvE zona

\- Razlike između rasa samo su kozmetičke prirode, Grind sindrom

GRAFIKA: Atreia je prelepi svet u kojem su iskorišćene skoro sve prednosti CryEnginea, tako da grafika zaslužuje najviše ocene... 5

GAMEPLAY: Odlična grafika ne može da zamaskira nemaštovitost većine zadataka, a to je uglavnom ubijanje određenog broj određene vrste neprijatelja. 4-

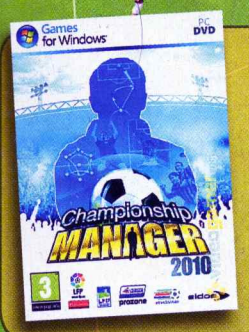
ZAKLJUČAK: *Iako uvodi dosta novina u žanr, velika je šteta nije uloženo malo više truda u strukturu zadataka, već se napredovanje često oslanja na Grind.* **4**

Tekst: Vladislav Marjanović

Kvalitet 3D enginea je vrlo prijatno iznenađenje

CHAMPIONSHIP MANAGER 2010

POZNATI MENADŽER OVOGA PUTA NAS JE PRIJATNO IZNENADIO

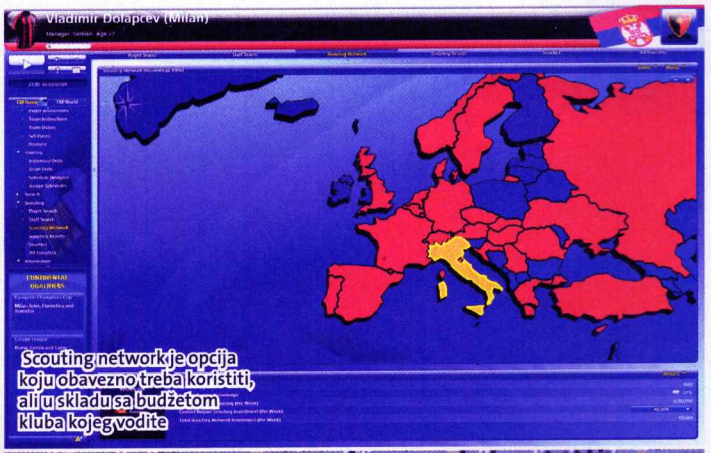


IGRA ZA ŠAMPIONE

ScreenFun u saradnji sa firmom Computer Land CC poklanja igru Championship Manager 2010. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sadržine sfun champ. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a:
sfun champ Kompjuter Lendović, Šampionska 212b, Menadžergrad

Da li ste uopšte primetili da se prošle godine nije pojavilo izdanje Championship Managera? Ne verujemo da je bilo mnogo iskreno zabrinutih za njegovu sudbinu, s obzirom na to da on svojim kvalitetom nije mogao ni približno da se meri sa voljenim Football Managerom. Došavši do istog zaključka, Beautiful Game Studios napravio je dvogodišnju pauzu, kako bi unapredio igru i popravio njen odavno poljuljani imidž.

I zaista, mnoge promene su i te kako vidljive. Za početak, pikselizovani meniji konačno su postali stvar prošlosti, a ponuđena je i mogućnost antialiasinga. U tehničkom pogledu, to je konačno dovodi na nivo svog najvećeg rivala, ali se isto još uvek ne može konstatovati za organizaciju interfejsa. Njegova funkcionalnost pomalo je stvar ličnog ukusa, ali će se čak i retki igrači prethodnika složiti da na njemu još uvek ima dosta da se radi. CM ima na desetine nacionalnih takmičenja, među kojima nažalost nije i naše. Ipak, svi koji vole da vode neki klub iz "beton lige" biće oduševljeni činjenicom da engleski fudbalski sistem sada ima čitavih osam rangova (šest u FM), što između ostalog omogućava da kontrolišete United of Manchester, ekipu koju su pre nekoliko godina osnovali navijači Manchester Uniteda, nezadovoljni što je klub prešao u vlasništvo Malcolma Glazera. Takođe, nalik na ideju koji je lansirala FIFA 09 kroz Live Season, igračima se nudi mogućnost da plate 8 evra, kako bi svakog meseca, od oktobra 2009. pa do marta 2010 dobijali osvežene sastave timova. Septembarski patch sa transferima je besplatan i urađen je impresivno, što ćete primetiti ako bacite pogled na naše timove u kojima nismo primetili greške vredne pomena.



Scouting network je opcija koju obavezno treba koristiti, ali u skladu sa budžetom kluba kojeg vodite

Taktička komponenta je bogatija od FM, ali ima i manji uticaj na zbivanja na terenu

Kada je reč o izvođenju, jedna od najbitnijih novina jeste scouting network. Već u zavisnosti od budžeta i lige u kojoj se takmičite, možete ulagati novac u upoznavanje fudbalskog tržišta određenog regiona, kako ne biste kupovali mačku u džaku. Takođe, po prvi put omogućeno je da kreirate posebnu taktiku za prekide, detaljno određujući pozicije i kretnje igrača.

Novosti su vezane i za 3D engine, koji estetski deluje daleko bolje od onog u FM 2009. Interesantno je da pored posmatranja utakmica takođe možete da ga iskoristite i za nadgledanje treninga, što predstavlja simpatičnu, ali ne baš preterano korisnu opciju.

Ipak, nije potrebno da prođe mnogo pre nego što primetite prve probleme - fudbaleri se ponekad ponašaju nepredvidljivo, što gledanje utakmica čini pravim testiranjem živaca. Da budemo iskreni, FM 2009 je bio još gori po ovom pitanju, ali to ne može da bude nikakvo opravdanje. Iz istog razloga, ProZone, vrlo moćna alatka za analizu učinka svakog pojedinca, i dalje nema praktičnu upotrebnu vrednost. Iznenađujuće je, ali CM nudi više opcija vezanih za taktiziranje i pripremu igrača nego FM. Ipak, bez obzira na to, stepen realizma još uvek nije na njegovom nivou, posebno kada je reč o pregovorima klubova oko kupovine/prodaje igrača koji dovode do nerealnih transfera.

Championship Manager 2010 predstavlja veliki korak napred u odnosu na prethodnike i ujedno i vrlo respektabilnu menadžersku simulaciju koja više ne može biti predmet ismevanja. Ipak, s obzirom na zaista očajnu reputaciju prethodnika i činjenicu da je FM i dalje nešto bolja igra, ostaje pitanje kako će ga prihvatiti tržište. Mi mislimo da treba da mu pružite šansu.

Championship Manager 2010

ŽANR: fudbalski menadžer
IZDAVAČ: Eidos
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 11. septembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 Ghz, 1 GB RAM, GF 5600/R9800

\+ Lep 3D engine, više nego solidna baza klubova, scouting network

\- Neurotično ponašanje igrača na terenu, organizacija menija, realizam nije na nivou FM

GRAFIKA: Konačno pristojnog kvaliteta. 3D engine izgleda bolje nego što smo se nadali — 3+

GAMEPLAY: Poboljšanja u odnosu na prošlu verziju su veoma velika, ali to još uvek nije dovoljno da se nadmaši FM — 4

ZAKLJUČAK: *Vrlo pristojna simulacija, sa nekoliko interesantnih novina, ali i bagovitim 3D engineom* — 4

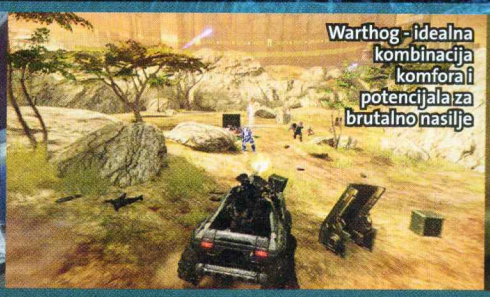
Tekst: Vladimir Dolapčev

Stari dobri assault rifle nije se menjao još od prvog Haloa

HALO 3 ODST

Prva Halo pucačina bez Master Chiefa i Flooda iznenađuje kvalitetom

Bliski susret sa Bruteom zna da bude zaista brutalan



Warthog - idealna kombinacija komfora i potencijala za brutalno nasilje

Neka nova oružja, kao ovaj laki automat, poseduju snajperski mod

Pretpraznična sezona 2009. godine iznenađujuće je siromašna pucačinama iz prvog lica: kao da su se svi ukakili od Modern Warfare 2, odlažući svoje proizvode za period posle Nove godine. Ne i Bungie. Halo 3: ODST (Orbital Drop Shock Troopers), nije nikakav "polunastavak" ili ekspanzija Haloa 3, već predstavlja punokrvnu pucačinu koja je u mnogim elementima, a pre svega u kvalitetu kampanje, bolja od svih prethodnih delova.

Umesto Master Chiefa, u ODST-u komandovaćete specijalcima iz UNSC komande, likovima koji po borbenim osobinama stoje negde između običnih prašinara i elitnih Spartan ratnika. Single player kampanja, smeštena u period Covenant napada na New Mombasu, obrađuje avanture drop shock tima koji je prilikom invazije raštrkan na sve strane, i koji u totalnom ratnom haosu ima zadatak da se pregrupiše i pokuša da ostvari misiju čijeg ćete značaja postati svesni tek na samom kraju. Za razliku od svih prethodnih nastavaka, kampanja ODST-a urađena je fragmentarno: glavnu "ulogu" tumači Rookie, najmlađi član tima, koji se budi posle celodnevne nesvestice uzrokovane tvrdim sletanjem, i koji u noćnom ambijentu utihnule Mombase kreće da traži ostatak tima. Praćenjem radio-beacona nalazićete tragove svojih kolega (odbačeni šlem, oštećena snajperska puška...), posle čega vam sledi flešbek misija iz njegove perspektive koja objašnjava kako (i zašto) se druškan ne nalazi tamo gde treba. Ovaj sistem na odličan način priča priču o klanici koja se desila tog dana, sa posledicama kojih je naš Rookie nemi svedok. Svaki nivo je sjajan na svoj način i daje vam priliku da iskusite najbolje akcione momente iz Halo univerzuma, koji uključuju i spektakularne deonice sa UNSC i Covenant borbenim vozilima. Posle nekog vremena (nekoliko nivoa, tačnije), uspećete da ujedinite tim i uživate u finalu ove odlično režirane kampanje.

Razlika između ODST specijalca i Master Chiefa nije toliko velika, bar što se tiče borbene sposobnosti i otpornosti na štetu koju prave protivnici. Umesto energetskog štita, ODST vojnik poseduje liniju izdržljivosti (stamina) koja se prazni kad primate metke i zrake u telo: kada se ona isprazni, počinje da vam opada health, koji se ne obnavlja automatski, već zahteva pronalaženje paketa prve pomoći. ODST marinac koristi ista oružja kao i Spartan, uključujući i zarobljene primerke Covenant arsenala, s tom razlikom što ne može da koristi dva istovremeno. Dodatak vašem arsenalu jeste Night Vision mod (koristićete ga mahom u Rookie nivoima), koji vam daje jaku kontrastnu sliku, omogućavajući vam da u mraku lakše razaznate protivnike, korisne objekte (stanice prve pomoći, na primer) i terenske prepreke.

Halo 3: ODST je odlična igra čiji su autori shvatili da se publika zamorila od jednodimenzionalnog Master Chiefa, kreirajući kampanju u kojoj glavne uloge tumače "normalni" ljudi, vojnici koji umesto povremenog ceđenja floskula kroza zube imaju izražene ličnosti, bogato oblikovane što se vidi preko odlično napisanih dijaloga i ubedljivog scenarija.

Halo 3: ODST

ŽANR: FPS

IZDAVAČ: Bungie/Microsoft

BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: 22. septembar 2009.

PLATFORME: PC PS3 **360** Wii PS2 NDS PSP

PODRŽAVA: 16:9, 480p, 720p, 1080p, DD 5.1, Xbox Live!

\+ Najbolja kampanja u Halo istoriji; odlično balansirani izazovi u nivoima; sjajna priča

\- Crveno pulsiranje ekrana kada primate štetu od protivnika prilično nervira

GRAFIKA: Korak napred u odnosu na Halo 3. Noćne deonice New Mombase izgledaju zaista lepo — 5-

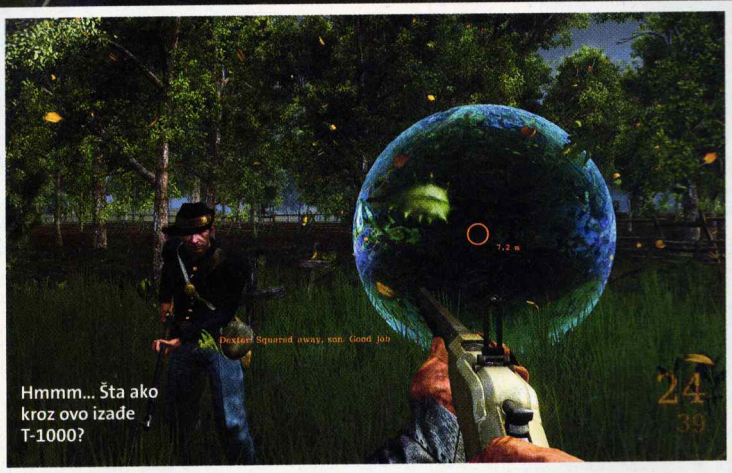
GAMEPLAY: Glatka i atraktivna pucačka akcija dopunjena je većom slobodom kretanja u odnosu na prethodne Halo igre — 5-

ZAKLJUČAK: *Jedna od najboljih (ako ne i najbolja) pucačina na Xboxu 360.* — 5-

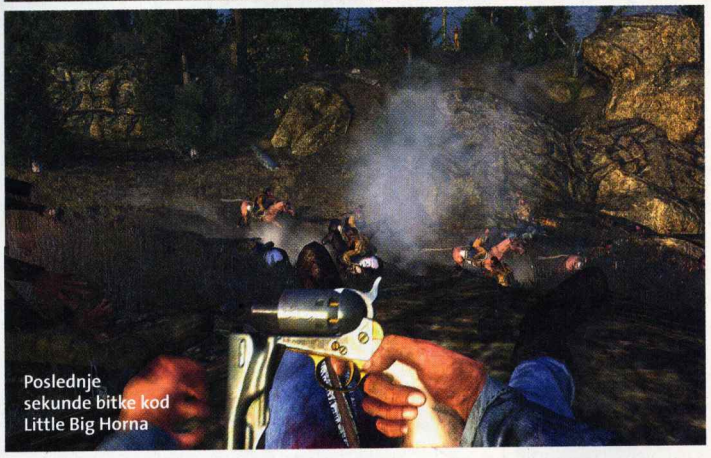
DARKEST OF DAYS

Putovanje kroz vreme koje će vas sigurno ostaviti ravnodušnim

Konfederacijski klonovi poređani u smrtonosnu liniju dosade



Hmmm... Šta ako kroz ovo izađe T-1000?



Poslednje sekunde bitke kod Little Big Horna

Ako ništa drugo, Darkest of Days je igra sa interesantnom idejom i početkom koji intrigira. Sam start zatiče vas u ulozi pešadinca koji preživljava poslednje momente bitke kod Litl Big Horna, neposredno pred finalni juriš Sijuksa na zadnju liniju odbrane oko generala Kastera: strela u nozi, poslednjih nekoliko metaka u revolveru, gnevni Indijanci koji nadiru i oblizuju se u iščekivanju skalpiranja; sekund pre prijema tomahavka u glavu, pred očima vam se otvara plavi portal, u koji vas čudno odeveni lik odvlači za kragnu. Misteriozna organizacija iz budućnosti, zadužena za održavanje vremenskog kontinuuma netaknutim, odlučila je da vas spase sigurne smrti i regrutuje u sopstvene redove...

Tu počinje solidna kampanja za jednog igrača, u kojoj ćete uz asistenciju starijeg kolege Dekstera posetiti ključne momente američkog građanskog rata, bojišta Prvog svetskog rata i druge prelomne istorijske trenutke u cilju spasavanja likova čija bi smrt dovela do pojave paradoksa koji bi izmenili budućnost. Interesantna priča ubrzo se produbljuje pojavom protivničkih temporalnih agenata koji iz petnih žila pokušavaju da vas spreče u očuvanju istorijskog toka, kreirajući zaplet prepun iznenađenja i interesantnuh obrta.

Na ovoj tački završavaju se svi razlozi sa pohvalne tonove o igri. Darkest of Days, bez obzira na solidnu podlogu, podbacuje u svim drugim aspektima, a pogotovo audio-vizuelnim. Igra izgleda kao da je iščupana iz daleke prošlosti, kao nešto što ste vi i Dexter pronašli na lešu južnjačkog vojnika, pljucnuli i očistili od krvi i blata, doneli u budućnost i zapakovali kao proizvod koji je tek izašao ispod prese. Teksture sa minimumom detalja, hrapavi i nedovoljno detaljni objekti u okruženju, loša animacija, bedni efekti paljbe i eksplozija, nepostojeći protivnički AI. Korišćenje jednog te istog modela protivničkih vojnika nateraće vas da pomislite da se borite protiv armije loše animiranih klonova, koji nisu u stanju da se sklone od metka već kao telad čekaju da ih pogodite u lice. Najlošili momenat igre, međutim, nema veze sa grafikom, već sa forsiranom realnošću oružja koje vam stoji na raspolaganju. S obzirom na to da inkognito učestvujete u bitkama iz prošlih vekova, najveći deo vremena koristićete oružje koje su tadašnje armije posedovale u svojim arsenalima. Musketa sa jednim metkom iz američkog građanskog rata, koji morate puniti posle svakog ispaljenog metka (što traje nekoliko sekundi) nateraće vas da vrištite od muke posle pola sata igre. Nešto blaži slučaj "odlepitisa" imaćete sa repetirkom iz Prvog svetskog rata, mada će vas i ona podsetiti na činjenicu da verovatno postoji dobar razlog zašto niko ne pravi pucačine bazirane na ratovima pre pojave automatskog oružja. Na sreću, Dexter će vas povremeno obradovati nekom hi-tech pucaljkom iz budućnosti, najčešće u slučaju misije gde vas očekuje teški fajt protiv hordi protivnika, mada su takve situacije u mnogo većoj meri izuzetak nego pravilo.

Darkest of Days

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: 8Monkey Labs
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 10. septembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, GF7800/ X1800

\+ Interesantna ideja; solidni dijalozi i ubedljiva glasovna nadsinhronizacija

\- Više nego ružna grafika; oružja iz kojih je čisti smor pucati; loše dizajnirani nivoi

GRAFIKA: Zastarela, ružna i nerealno hardverski zahtevna. Podrška za nVidia PsysX je najblaže rečeno smešna — 3-

GAMEPLAY: Punjenje muskete posle svakog opaljivanja (što traje deset sekundi) sigurno je realno, ali nije nimalo zanimljivo. — 3-

ZAKLJUČAK: *Igra ispod proseka igra u kojoj na momente blesne fleš onoga šta je mogla postati uz dodatnih godinu dana razvoja i doterivanja* — 3-

Tekst: Stojan Karamatijević

pc 360

TROPICO 3

AKO STE MISLILI DA JE JEDNOSTAVNO BITI DIKTATOR U OSTRVSKOJ BANANA REPUBLICI, GRDNO STE SE PREVARILI

Slika i prilika budućeg diktatora koji je na vlast verovatno došao vojnim pučem

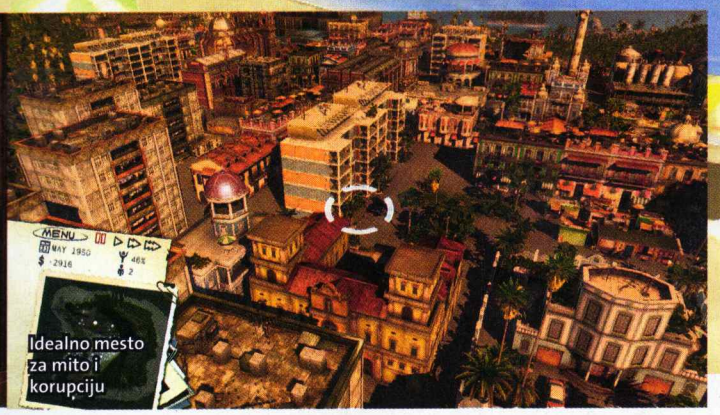
Originalna ideja koja stoji iza igre Tropico jeste ono što je donelo popularnost ovom serijalu. Uloga diktatora ostrvske banana republike primljena je sa velikim oduševljenjem. Drugi deo stavljao vas je u ulogu gusarskog kapetana, ali, iako i ova ideja ima svoj šarm, nije ponovila uspeh originala. Iz tog razloga, treći deo ponovo vas stavlja u ulogu diktatora ostrvske državice usred hladnog rata između SAD i SSSR.

Veterani ovog serijala će već na startu videti razliku u odnosu na prvi deo. Tropico 3 vam omogućava da osim izbora jednog od ponuđenih diktatora (među kojima su i stvarne ličnosti - Fidel Castro i Che Guevara), možete i sami praviti vođu. Pored vrlina i mana, određujete i poreklo, pa čak i način na koji ste došli na vlast. Svi ovi izbori imaju određene pozitivne efekte a opet sa druge strane i negativne uticaje na vašu vladavinu. Primera radi, ako ste studirali na Harvardu, u startu ste osigurali veću podršku kapitalista, kao i SAD, a ako vam je jedna od mana kockanje, na kraju svake godine država će imati dodatni trošak u vidu vaših kockarskih dugova.

Kao i svakom El Presidenteu, centar moći je palata iz koje upravljate svojim malim ostrvom. Neki od prvih vaših zadataka biće izgradnja farmi koje služe za proizvodnju, kako hrane za narod, tako i nekih proizvoda koji se izvoze i koji će vam biti početni izvor profita (kafa, duvan, tropsko voće). Zatim, morate rešiti stambena pitanja kako biste podigli nivo zadovoljstva među ljudima. Pored hrane i smeštaja, morate brinuti i o zaposlenju, religiji, obrazovanju, emigraciji i zdravstvu. Ako selektujete bilo kog stanovnika, možete videti njegove potrebe i koliko je zadovoljan. Bolji životni standard donosi više emigranata, manje demonstracija i smanjuje rizik od revolucije. Naravno, ako imate lojalnu i jaku armiju i tajnu policiju, ne morate mnogo da razmišljate o životnom standardu.

Samo izvođenje podseća na bilo

Che Guevara je jedan od nekoliko stvarnih diktatora



Idealno mesto za mito i korupciju

Totalitarni režim jedan je od omiljenih u banana republikama

Veliki vođa obraća se narodu sa balkona svoje palate

koju upravljačku simulaciju (Caeser IV, Grand Ages: Rome). Pored toga, u svakom momentu možete preuzeti kontrolu nad svojim likom i poslati ga u obilazak ostrva ili ga postaviti na balkon palate kako bi održao ohrabrujući govor. Vremenom ćete dobijati opcije da sklapate ugovore sa stranim kompanijama, donosite razne zakone i omogućite KGB i CIA agentima da deluju u vašoj državi. Problem je što ne možete istovremeno podržavati i SAD i SSSR, jer priklanjanjem jednoj naciji gubite naklonost druge i obrnuto. Može vam desiti i da jedna od ove dve sile izvrši vojnu intervenciju u vidu embarga, pa čak i iskrcavanja na vaše ostrvo. Osim uspešnog vođenja države, jedan od glavnih ciljeva jeste i uspešan rast novčanih sredstava na vašem računu u Švajcarskoj. Postoje razni načini za lični profit, kao što su primanje mita od stranih kompanija, sklapanje ekskluzivnih ugovora koji mogu biti štetni po zemlju ali profitabilni po vas.

Upravljanje državom nije tako jednostavno kao što mislite da jeste, pa čak i ako ste diktator. Sve vreme morate paziti na zadovoljstvo različitih društvenih grupacija kako kasnije ne biste imali problema. Nezadovoljni radnici mogu obustaviti proizvodnju, a siromašni ljudi mogu čak otići u šumu i organizovati pobunjeničke snage. Sa druge strane, zadovoljan narod donosiće redovne prihode, a vi ćete u očima sveta delovati kao pravedni vođa. Igra vam omogućava da vodite državu na više načina, demokratski ili vojnom silom, izbor je na vama. Što se tiče razvoja, možete se razvijati u više smerova. Poljoprivreda zahteva najmanje ulaganja, ali vaša država vremenom postaje zaostala u smislu obrazovanja, industrijski razvoj je skuplji jer u početku morate uvoziti stručnu radnu snagu, a kasnije tek možete obrazovati i svoje ljude. Turizam je možda i najinteresantniji i najprofitabilniji, ali njegova uspešnost direktno zavisi od političke situacije i stabilnosti u državi, što je ponekad teško održati. Igra poseduje nekoliko režima igranja od kojih se izdvaja kampanja koja je sastavljena od nekih petnaestak misija i standardni sandbox režim što vam omogućava da razvijate svoje ostrvo bez ograničenja.

Tropico 3

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Kalypso Media
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 25. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, GF6600/X1300 sa 256 MB

\+ Kreiranje sopstvenog diktatora, odlična prateća muzika, fantastična ideja

\- Povremene neobjašnjive pobune i gubitak novca, sitniji bagovi

GRAFIKA: Atmosfera ostrvske države dočarana je šarenim pejzažem, građevinama i simpatičnim stanovnicima. 4+

GAMEPLAY: Solidan tutorijal će vas brzo uvesti u tajne upravljanje državom a na vama je da rešavate sva goruća pitanja uspešne diktature 4

ZAKLJUČAK: *Tropico 3 je topla preporuka za sve fanove upravljačkih simulacija, bez obzira na to da li su igrali neki od prethodnika ili ne.* **4**

Tekst: Vladislav Herbut

RTS razvojni timovi dobili su još jednog konkurenta! U igru se uključio i Square Enix

ORDER OF WAR

Drugi Svetski rat je tema koja je već toliko puta prežvakana u kompjuterskim igrama, i to najčešće u pucačinama i real-time strategijama, da već pri samom pomenu ove tematike većine igrača samo prevrne očima. Order of War nije igra koja donosi drastične inovacije, ali po svom kvalitetu može se smestiti u igre koje su iznad proseka. Glavni razlog jeste to što je u pitanju zabavna igra koju će lako savladati svaki početnik, a opet ima dovoljno materijala da bude zanimljiva i nekom ozbiljnijem igraču.

Igra vam omogućava da igrate američku i nemačku kampanju od kojih svaka ima po devet misija. Američku kampanju započinjete sa padobranskim desantima i iskrcavanjem u Normandiji, dok u nemačkoj kampanji imate više defanzivnu ulogu i morate se braniti na dva fronta: sa jedne strane od Rusa koji su krenuli u ofanzivu, a sa druge od saveznika koji su se iskrcali u Francuskoj.

Ono po čemu je Order of War specifičan jeste izuzetno intuitivan interfejs koji ćete savladati vrlo brzo i koji vam omogućava efikasno upravljanje vojnim jedinicama na bojnom polju. Sve jedinice su organizovane u grupe kako bi se pojednostavilo upravljanje i kako bi se izbegao ozbiljniji mikromenadžment, što npr. znači da nećete upravljati svakim tenkom posebno, već ćete naređenja izdavati grupama od po četiri-pet tenkova. Samo izdavanje naređenja slično je kao i u ostalim standardnim real time strategijama, s tim da je naređenje za pokret istovetno naređenju za napad, što može biti prilično korisno. Prilikom izdavanja komande za pokret odmah dobijate i opciju da izaberete formaciju i orijentaciju. Ovo je veoma bitno prili-

Filmska kamera vas uvek stavlja u centar zbivanja, tako da imate utisak da gledate ratni film

Zauzimanjem kontrolnih punktova sakupljate resurse neophodne za regrutaciju novih jedinica

Jedan od glavnih aduta igre jeste odlična grafika

Iako je multiplayer veoma zanimljiv zbog brzog tempa igranja, izbor od samo šest mapa je veliki minus

Za razliku od velikog broja real time strategija, upravljanje velikim brojem jedinica na mapi vam neće stvarati glavobolje

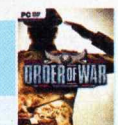
kom pomeranja artiljerije jer je važno da je usmerite u smeru protivnika kako bi mogla da ispali par plotuna pre nego što se neprijatelj približi. Ako vam sve ovo nije dovoljno jednostavno, postoji i opcija kojom možete da uključite obeležavanje jedinica posebnim ikonama kako biste ih lakše uočili, pa čak i da uključite prikaz domet jedinica, što je korisno ako želite da izbegnete bombardovanje neprijateljske artiljerije. Pored svega ovoga, možete u svakom momentu zaustaviti igru i polako proveriti situaciju na bojnom polju, izdati potrebne komande i onda nastaviti dalje.

Svaka misija počinje sa određenim brojem jedinice i prvobitnim zadatkom. Kako završite jedan zadatak, kroz kratki brifing vam se otključava sledeći, a usput zauzimate i kontrolne punktove koji generišu neophodne resurse. Nakon što zauzmete prva dva punkta, otključava vam se mogućnost da regrutujete pojačanja, aktivirate vazdušne napade i podršku pozadinske artiljerije itd. Završetkom misije, u zavisnosti od uspešnosti, završenih sporednih zadataka i žrtava, dobijate određeni broj poena koje možete iskoristiti za trajna unapređenja jedinica, kao što su jači oklop za tenkove, veći domet artljerije, brže kretanje pešadije i slično. Iako ćete se brzo uhodati u način igranja i savladati sve komande i opcije, to ne znači da je Order of War laka igra. Već na normalnom nivou težine ćete imati problema sa nekim od misija, a ako želite da se oprobate na najtežem nivou, vrlo brzo ćete doživeti sve strahote ratovanja. Ovo ne znači da su misije nerealno teške, već da morate dobro pratiti dešavanja na ratištu i brzo reagovati.

DirectX 10 grafika u igri takođe je iznad proseka, sve jedinice su prikazane detaljno i realistično, eksplozije topovskih granata deluju realno, a ni prikaz pejzaža i bojnog polja ne zaostaje mnogo. Olupine tenkova ostaju na bojnom polju, dim kulja iz oštećenih tenkova, dok obična pešadija zaleže na zemlju čim se oseti ugroženom. Order of War čak i nudi jednu veoma zanimljivu opciju, tzv. filmsku kameru. Kada prebacite igru u ovaj režim, nemate mogućnost izdavanja komandi već pratite trenutne sukobe iz različitih uglova kao da gledate ratni film.

Square Enix je kompanija koja je poznata po svom Final Fantasy serijalu i igrama sličnog tipa koje su veoma popularne na azijskom tržištu. Ovo je prva igra koja je isključivo namenjena zapadnom tržištu i to sa tematikom koja nije česta za azijske naslove, tako da se slobodno može reći da je ovaj naslov i više nego uspešan.

Order of War



ŽANR: real time strategija
IZDAVAČ: Square Enix
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 22. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3.0 GHz, 2 GB RAM, GF7600 sa 256 MB

\+ Jednostavan i intuitivan interfejs, dobra grafika, dinamične borbe, zabavan multiplayer.

\- Samo šest multiplayer mapa, nedostatak ruske kampanje, sitniji bagovi.

GRAFIKA: Pejzaž bojnog polja i sve jedinice u igri detaljno su prikazani, pogotovo kada ih posmatrate u filmskom režimu. 4+

GAMEPLAY: Intuitivni interfejs omogućava igračima da vrlo brzo preuzmu ulogu oficira i pokušaju da promene istoriju. 4

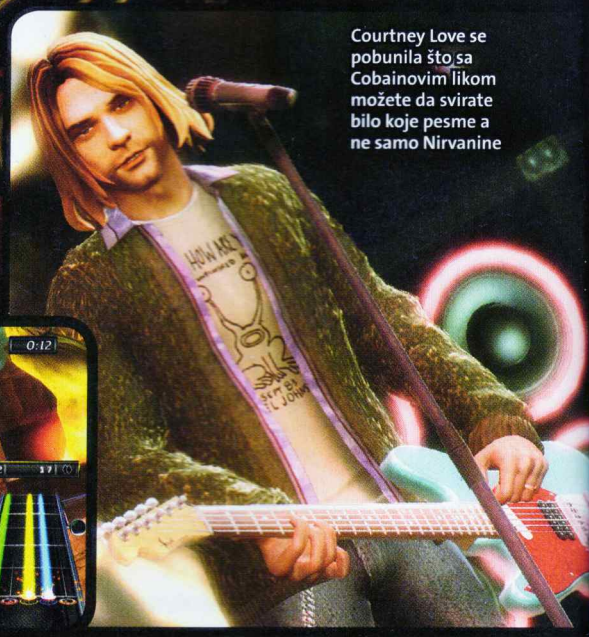
ZAKLJUČAK: *Order of War nije neko revolucionarno ostvarenje, ali je svakako naslov koji bi svaki fan ovog žanra trebalo da odigra.* **4**

Tekst: Vladislav Herbut

GUITAR HERO 5

Sakupite maksimalnih pet zvezdica da biste otključali dodatni sadžaj

Zasvirajte gitaru u ulozi Kurta Cobaina, Santane ili Johnnyija Casha



Courtney Love se pobunila što sa Cobainovim likom možete da svirate bilo koje pesme a ne samo Nirvanine

Dve gitare, bubnjevi i pevač u kompletu. Reči pesama se ispisuju na vrhu ekrana

Momentum mod će postepeno povećavati težinu sviranja

U proteklih nekoliko godina svedoci smo ogromne popularnosti muzičkih rhythm-based igara, pa nije ni čudo što je smo dočekali i deveti nastavak igre Guitar Hero. Iako mu u naslovu stoji petica, u međuvremenu igrali smo naslove kao što su Metallica, World Tour i slične. Najnoviji deo zadržao je fun-faktor na najvišem nivou i pri tome dodao nekoliko vrednih novina posebno u multiplayer režim. Party Play mod postao je daleko zabavniji jer sada igrači mogu uskočiti u svirku u bilo kom trenutku i to s bilo kojim instrumentom. Ako imate četiri gitare, svi mogu da budu lead, a ako pak posedujete četiri seta bubnjeva, nije problem da sve bubnjate u isto vreme. Najzanimljiviji dodatak ipak je mogućnost međusobnog takmičenja igrača u Faceoff, Momentum i Streakers modovima, bilo da ste online ili offline. Momentum mod otežavaće sviranje pesme kako ona bude odmicala, pa ćete do kraja pesme svirati na Expertu lomeći prste i plačući od smeha. Fantastičan je i Streakers mod koji će eliminisati igrače iz dalje svirke u zavisnosti od uspešnosti sviranja pesme. Ko najlošije odsvira poslednju deonicu pesme, leti napolje!

Intefejs fenomenalno odrađuje stvar, pa će čak i kada igraju četiri igrača u isto vreme sve će biti pregledno. U svakom trenutku moći ćete da promenite težinu, da prekočite pesmu ili napravite novu playlistu. Gameplay je praktično isti kao i prošlim delovima jer nema šta mnogo i da se menja. Ako izaberete da igrate kao bend u karijeri biće vam potrebna lead gitara, bas gitara, bubnjevi kao i pevač za mikrofonom. U prethodnim delovima malo je ko hteo da igra bas gitaru jer je bila prelaka, pa samim tim i nije bila izazovna. U GH5 je to malo doterano, ali i dalje je sviranje lead gitare daleko zanimljivije. Lupanje po bubnjevima nikada nije bilo teže, pogotovo ako do sada niste imali iskustva sa ovom igrom. Što se tiče mikrofona, i dalje možete da prevarite igru tako što ćete mumlate umesto da pevate, ali koja je poenta varati u ovakvoj igri.

Guitar Hero serijal je oduvek karakterisao istančan grafički stil koji i ovog puta briljira. Fenomenalno dizajnirano rokerski meniji, odlične 2/3D filmovi i renderovane animacije lako će vas uvući u igru. Muzička komponenta je beskompromisna, pa će 85 melodija, svetski poznatih izvođača, zvučati savršeno a poseban kuriozitet u svemu tome jeste što ih upravo vi svirate.

Guitar Hero 5

ŽANR:	muzička
IZDAVAČ:	Acitivision
BROJ IGRAČA:	1-4
TERMIN:	1. septembar
PLATFORME:	PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA:	gitare, bubnjeve, mikrofone, Dolby Digital 5.1
+	Fenomenalna takmičenja u Party Play modu, izbor pesama, grafika
-	Ništa posebno

GRAFIKA: Unapređena i pregledna grafika sa odličnim animacija. 5-

GAMEPLAY: Iako zadržan od prethodnih delova, i dalje je superioran i zanimljiv. 5-

ZAKLJUČAK: *Ako vam u krvi teku note, pravo je vreme da uzmete gitaru u svoje ruke.* 5

VIRTUAL SHOP

10% POPUST NA SVE IGRE

SVAKI 50. KUPAC DOBIJA POKLON

SERVIS RAČUNARA I KONZOLA

Bul. Mihaila Pupina 85
011 311 20 49
MOB: 065 VIRTUAL

Kneza Višeslava 63
TC Bazar Vidikovac
011 3564 881
www.programmer.rs

Osvojite Sony PSP

GMC-YU poklanja vam PS2!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Najnoviji PSP Go dolazi sa ekranom osetljivim na dodir?
a) Da
b) Ne
c) Osetljiv je samo kad se pritisne čekićem

Dobitnik iz prošlog broja:
Milovan Petrović, Vlasotince (0628382xxx)
Odgovor: a (manji)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MTS i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

MAJESTY 2

DA LI POSLEDNJI POTOMAK KRALJEVSKE PORODICE ZASLUŽUJE DA NOSI TITULU KRALJA?

Ogre je težak protivnik, pogotovo kada ga probudite nakon što je uništio selo

Što se tiče izgradnje, jedino ograničenje vam je novac, tako da možete graditi više objekata istovremeno

Kada se pre devet godina pojavio prvi deo igre Majesty, svoj procvat doživljavale su klasične real time strategije. Majesty je to promenio jer je svojim inovativnim principom igranja vrlo brzo stekao veliku popularnost kod igrača. Najlakše objašnjenje načina na koji se izvodi Majesty jeste neka vrsta kvazispoja klasične real time strategije i upravljačke simulacije. Šta to u stvari znači?

Na početku svake misije imate zamak, nekoliko lojalnih seljaka, stražu i ubirače poreza. Vi kao kralj nećete morati da se zamarate sa direktnim upravljanjem, već samo birate građevine i gde ćete ih graditi, a seljaci sami obavljaju poslove. Sa istorijske tačke gledišta, ovaj princip je i najbliži realnim situacijama jer kralj nije išao u šumu da naredi nekom tamo seljaku da seče drva ili da kopa rude.

Svako uspešno kraljevstvo mora za početak da izgradi trgovački kvart i gilde. Gilde su građevine u kojima možete regrutovati različite heroje. U igri postoji 13 vrsta heroja i svaka vrsta poseduje svoju specifičnu gildu. Osnovne klase su ratnici, rendžeri, sveštenice, lopovi i čarobnjaci, a pored njih možete regrutovati i vilenjake i patuljke. Na kasnijim nivoima dobićete mogućnost da gradite specijalizovane hramove koji će vam otključati šest naprednih klasa koje u stvari predstavljaju unapređene verzije osnovnih. Blademaster i Paladin su unapređene verzije ratnika, Priestesses of Agrela i Sisters of Krypta su izbori koje imaju sveštenice, a Archer of Helia i Beastmaster su specijalizacije rendžera. Svaki heroj ima neku specijalnost - sveštenice leče i dobre su u borbi protiv nemrtvih, rendžeri su dobri za istraživanje neotkrivenih teritorija i borbu protiv životinja itd. Raznolikost među herojima ide čak do te mere da se određene vrste heroja ne vole, pa nije pametno da ih istovremeno regrutujete jer će često biti zauzeti međusobnim svađama (pravi primer su vilenjaci i patuljci). Pored regrutovanja heroja, u gildama istražujete nove veštine za heroje kao i globalne magije. Primera radi, u ratničkoj gildi ratnici mogu trenirati specijalni udarac, a u gildu sveštenica možete naučiti globalnu magiju za lečenje heroja.

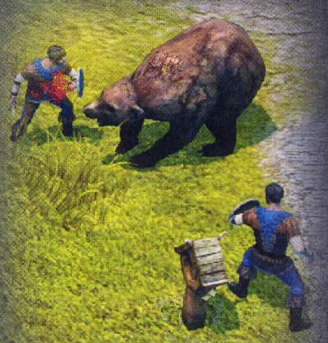
Kada napravite gilde, vaše je da regrutujete heroja, a oni kasnije sami obavljaju razne zadatke po svom nahođenju. Da li je to odbrana grada od najezde pacova ili istraživanje okoline, sve se ovo obavlja poluautomatski. Zašto poluautomatski? Zato što, ako želite da uništite specifičnu građevinu ili da ubijete određeno stvorenje, možete postaviti tipsku zastavicu sa određenom nagradom. Postoji četiri tipa zastavica: napad, odbrana, istraživanje i izbegavanje. Visina nagrade koju nudite direktno određuje koliko heroja će se upustiti u tu avanturu. Heroji obavljaju zadatke i dobijaju novčanu nadoknadu, ali oni taj novac moraju negde i da potroše. Zato gradite trgovački kvart i kovačnice u kojima heroji za taj isti novac kupuje napitke, oklope i oružje, a zatim sakupljači poreza pokupe vaš deo. Poenta je da se novac stalno okreće.

Nakon svake misije možete odabrati jednog od preživelih heroja i unaprediti ga u lorda, čime on zadržava iskustvo i opremu koje je sakupio tokom misije. Lordove možete regrutovati u svakoj misiji, naravno za visoku novčanu nadoknadu i to maksimalno troje po misiji. Ključna razlika između lorda i običnog heroja jeste ta da sve sakupljeno iskustvo, novac i opremu lordovi nose sa sobom u sledeće misije.

Kampanja vas stavlja u ulogu poslednjeg preživelog člana kraljevske porodice koji kroz 16 misija mora da oslobodi svoje kraljestvo od vladavine moćnog demona. Kroz misije ćete se boriti sa raznim protivnicima, od besnih medveda i vukova preko kostura, pa do vampira i zmajeva. Svaka mapa ima određeni broj neprijateljskih građevina koje možete uništiti i time sprečiti stvaranje novih protivnika. Ipak, glavna opasnost za vaš grad su kanalizacija i groblje. Kako se vaš grad bude razvijao, tako će se širiti i kanalizacija, pa će vas na početku napadati pacovi, a kasnije ćete se boriti i sa jačim, humanoidnim verzijama ovih štetočina. Groblje će vam se pojaviti nakon što vam pogine prvi heroj. Iako poginulog heroja možete oživeti, groblje ostaje kao neiscrpni izvor kostura, zombija itd.

Iako sve ovo deluje prilično zanimljivo, problem se javlja u tome što ćete već u prvoj polovini igre videti sve što Majesty 2 može da ponudi, a drugi polovina će predstavljati konstantno ponavljanje naučenog gradiva, što zna da bude prilično monotono. Stvarno šteta...

Groblje pored grada neiscrpan je izvor raznoraznih verzija kostura koji će maltretirati jadne seljake



Na početku će vam i medved predstavljati opasnog protivnika

Majesty 2

ŽANR:	upravljačka strategija
IZDAVAČ:	Paradox Interactive
BROJ IGRAČA:	1-4
TERMIN:	18. septembar
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.0 GHz, 1 GB RAM, GF 6800GT sa 256 MB

\+ Zanimljiv način upravljanja kraljevstvom, lepa grafika bogata detaljima

\- Misije nisu baš raznolike, težina igre nije dobro izbalansirana

GRAFIKA: Grafika u igri je bogata detaljima i u potpunosti dočarava doživljaj sveta u kome se ljudi i njihovi saveznici bore protiv sila zla. 4+

GAMEPLAY: Princip izvođenja jeste ono što je prvi deo igre izdvojilo u moru real time strategija, mada je drugi mogao malo i da obogati ovaj koncept. 3+

ZAKLJUČAK: *Majesty 2 predstavlja osveženje u žanru real time strategija, samo što potencijal koji poseduje nije u potpunosti iskorišten.* 4

Tekst: Vladislav Herbut

IGRAJ U POKRETU

N-Gage platforma na Nokijinim telefonima postala je vredna poštovanja

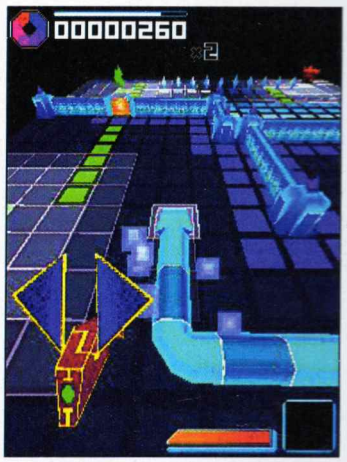
N-Gage u obliku samostalnog uređaja za igranje video igara u pokretu nije doneo Nokiji veliki tržišni uspeh, ali se odluka finskom gigantu da ga prebaci na softversku platformu namenjenu najjačim Symbian modelima višestruko isplatila. Tokom skoro tri godine postojanja, N-Gage je nanizao gotovo 50 igračkih naslova, ima milione okorelih igrača širom sveta i desetak ekskluzivnih igara koje se mogu igrati samo preko ove platforme. Tu je još i čuvena Arena u kojoj igrači širom sveta svakodnevno igraju umreženi jedni protiv drugih i sakupljaju NGP bodove, koji im donose slavu i zavist drugih, manje sposobnih igrača. Igre koje ćemo ovde predstaviti mogu se igrati isključivo na N-Gage platformi i jedne su od najboljih koje se mogu kupiti za istu. Spisak kompletne ponude N-Gage igara potražite na sajtu www.ngage.com

SNAKES SUBSONIC

Zmijica sa monohromatskih displeja Nokijinh telefona evoluirala je u dvoglavu aždaju koja bljuje vatru i ruši sve pred sobom! Pa, dobro, nije baš dvoglavu aždaju, ali je slična - ima veliku glavu, crvena je i bljuje vatru (kada pokupite odgovarajući dodatak). Princip igranja je isti - nahrani zmiju kockicama, power-upovima i ne dozvoli joj da se zabije u sopstveni rep. Situacija je ovde nešto teža jer ste vremenski ograničeni, a pred vama je preko 40 nivoa sa različitim misijama. U Areni mogu da se igraju četvorica igrača odjednom ili samo dvojica. Single mod kampanja je najzastupljenija, ali da biste sakupili sve NGP poene moraćete da pobedite u čak dvadeset online okršaja. Grafika nije preterano napredovala od zmije sa izvornog N-Gage uređaja, a ni zvuk nije značajno kvalitetniji. Ovoj igri fali više brzine i neizvesnosti, kao i različitiji dizajn nivoa, jer posle desetak odigranih imate utisak da ste nivo koji trenutno igrate već odavno "otpuzali".

ŽANR: logička
BROJ IGRAČA: 1-4
CENA: 4 dolara

4+



DANCE FABULOUS

Simulacija đuskanja sa igračima predimenzioniranih glava izgleda kao dečja zanimacija dok je ne isprobate i shvatite da uopšte nije banalna! Nakon kreiranja sopstvenog lika, kojem možete da menjate sve - od trepavica do đona na patikama - odigraćete uvodni krug u kojem ćete naučiti kako da pratite ritam. Poenta igre je da pravovremeno pritiskate dugmad na tastaturi, odnosno praćenje ritma radi osvajanja poena. Tokom igranja, nakon sakupljenog određenog broja bodova moraćete da prođete i dodatne izazove, koji su odlični za sakupljanje bodova, ali tri greške šutnuće vas sa podijuma, pa pazite! Ipak, vaš denser praviće toliko neverovatne face i kolačiti oči do granice ispadanja da ćete samo zabave radi poželeti da pogrešite!

ŽANR: simulacija
BROJ IGRAČA: 1
CENA: 4 dolara

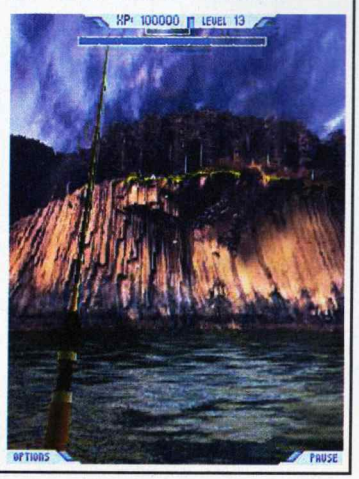
4+

HOOKED ON: CREATURES OF THE DEEP

Igra za pecaroše i igrače koji imaju živaca da sate provedu čekajući da im riba trzne mamac, i to sve na displeju Nokia telefona! Izuzetno lepa grafika, odličan zvuk i relativno lak za savladavanje gameplay donose na N-Gage neponovljivo iskustvo pecanja najrazličitijih vrsta ribe na najpoznatijim pecaroškim mestima širom sveta. Pored informacija o ulovu, mnogim vrstama ribe i opreme, igra ima veliku bazu informacija o okruženjima u kojima se peca, a koji su neretko nacionalni parkovi. Poenta igre je biti strpljiv, pravilno zabaciti udicu i povući pecaljku u pravom momentu. Priprema za pecanje i odabir opreme takođe su veoma bitni, a tokom pecanja možete slušati muziku sa MP3 plejera u telefonu, a da vas ribice ne čuju - cool, a?! U N-Gage Areni nema umreženog igranja, ali količinu i težinu ulova možete da uporedite sa kolegama pecarošima širom sveta. Ipak, prava je šteta što nećete moći da slažete o dužini i težini ribe! ;-) Od Škotske, Preko Atlantika do Kariba i nazad - riba svuda radi!

ŽANR: simulacija
BROJ IGRAČA: 1
CENA: 5,5 dolara

4



DIRK DAGGER I & II

Onaj ko voli strip grafiku, istraživanje mračnih lokacija i mozganje, voleće i ovu igru. Dirk Dagger kroz epizode Fallen Idol i The Nuclear Zeppelin traga za krimosima koji su ga na uvukli u neprilike i kojima mora da presudi. Point & Click način igranja na mobilnom telefonu izuzetno dobro funkcioniše, ali se spremite na istraživanje i kliktanje do najsitnijih detalja. Po težini, ove igre spadaju u najteže na N-Gage platformi, ali su vrlo zabavne i komične, iako ponekad previše statične - razvoj događaja mnogo ćete češće dobijati u seriji slika, nego u animiranim scenama. Ipak, zvuk je pristojan, atmosfera u igri drži vaše prste prikovane za mobilni i to je sasvim dovoljno za dugo uživanje i mozganje. Poslednji naslov iz serijala donosi mini-igre, koje se mogu igrati i nakon završene single kampanje, koja je jedina, dakle, nema međusobnih duela više igrača.

ŽANR: akciona avantura
BROJ IGRAČA: 1
CENA: 5,5 dolara

5

RESET GENERATION

Ekskluzivni N-Gage naslov predstavlja svojevrstan omaž poznatim video igrama. Deset likova sa kojima možete igrati, u stvari su kopije poznatih likova iz popularnih igara, poput Bugermana, Lare Kroft, Kreša Bandikota i drugih. Cilj igre je spasiti princezu, odnosno ukrasti je iz protivničkog zamka pre nego što on ukrade, odnosno spasi vašu. Tri su osnovna poteza na kojima se gameplay zasniva: baci blokove kockica, bombarduj protivnike i koristi specijalne moći. Svaki lik ima svoju jedinstvenu moć koja protivnike čini daljim od njihovog cilja. Pet vezanih kockica donosi vam zvezdani kombo koji drugi protivnici ne mogu da razbiju, a na kojem ste praktično nepobedivi. Što više vaših zvezdanih kockica - veći manevarski prostor. Zvuči komplikovano, ali posle tutorijala i single mode kampanje stvari će vam biti mnogo jasnije. Zvuk u igri je fenomenalan, a veliki broj šala i raznovrsnih muzičkih podloga čini igru još zabavnijom.

ŽANR: logička platforma
BROJ IGRAČA: 1-4
CENA: 4 dolara

5

WORMS WORLD PARTY

Ubij bližnjeg svog - namrtvo! To je jedina poruka koju nosi najskuplja N-Gage igra, portovana sa PC-ja. Standardna crvolika PC grafika lako se uklopila u ograničenje displeja mobilnog telefona i nije se nimalo promenila od prve Worms igre. To nikako nije mana, jer je svaki teren maksimalno pregledan, a detalje prikazivanja možete da menjate u hodu, kako u single, tako i u multiplayer modu. Cilj igre je da pobijete sve protivničke crviće i žrtvujete nekoliko svojih, ako je za pobedu i to neophodno. Kao oružje koristićete eksplozivne ovce, japanske razarajuće vaze, eksplozivne bakute, razarajuće magarce, praćke, petarde, navodeće projektile i još tridesetak teškog i lakog naoružanja. Vizuelni deo igre je besprekoran, ali je zvuk zakazao. Efekata je premalo, a ironične šale se uglavnom ispisuju na ekranu, i toliko ga brzo pretrče da ćete jedva uspeti da pročitate o čemu se zapravo u njima radi. Takođe, crvićima fali više ozvučenih izjava, i to uglavnom bolnih. U modu do četiri igrača pobednik je gotovo uvek nepredvidiv, a računa se samo ko je najbolji! Svaka pobeda - jedan bod u Areni. Prvi igrač na listi trenutno ima preko 4.500 pobeda, a 100. na listi preko 200! To vam dovoljno govori o popularnosti i zastupljanosti WWP igre na modernim Nokijama!

ŽANR: logički multiplayer
BROJ IGRAČA: 1-4
CENA: 8 dolara

5

BOUNCE BOING VOYAGE

Upravljajte lopticom protresanjem i zakrivljivanjem telefona u željenom pravcu. Malu crvenu loptu vodićete kroz nekoliko svetova, sastavljenih od po četiri nivoa, sa borbama protiv kraljice na kraju svakog sveta, a sve u cilju proterivanja velike zubate kocke koja teroriše vašu čarobnu nedođiju. Sem skakutanja i kotrljanja nemate na raspolaganu ništa drugo od ličnih moći, ali ne brinite - tu su topovi koji će vas ispaljivati, platforme koje će vas podizati, satne kazaljke koje će vas vrteti i mnogo drugih atrakcija.

ŽANR: akcija
BROJ IGRAČA: 1
CENA: 5,5 dolara

5

Šta mi treba za igranje?

- √ Nokia N-Gage telefon (spisak podržanih je na ngage.com sajtu)
- √ Validna Visa ili MasterCard kreditna kartica
- √ Dozvola roditelja
- √ Pare za kupovinu

N-Gage može se besplatno preuzeti sa sajta koji smo gore pomenuli, a uglavnom je već instaliran na podržanom telefonu. Takođe, sve igre možete da isprobate pre kupovine, ali je svakoj onesposobljen multiplayer mod, ako ga ima, ili je možete igrati u trajanju od jednog do pet minuta.

LOGIČNE GITARE

Logitech Wireless Guitar kontroleri za Xbox 360 i Wii izrađeni su od sličnih materijala kao prava gitara - uključujući vrat od javora, fingerboard od ružinog drveta i metalne pragove. Wireless Guitar Controller poseduje izuzetno tih strum bar i tastere na pragovima napravljenih uz pomoć tehnologije koja se koristi za Logitech tastature. Očekivana cena je čak 200 evra po kontroleru!
www.logitech.com

BAMBUS TABLE

Wacom je predstavio novu seriju grafičkih tabli pod imenom Fun, Pen i Touch. Sa 1.024 nivoa osetljivost pritiska olovke i rezolucijom od 2.540 lpi, ove table formata 16:10 odlične su za sve one koji se bave grafičkim dizajnom ili crtaju u AutoCAD-u. Cena im se kreće od 75 evra, pa naviše u zavisnosti od veličine table i opremljenosti.
www.compland.rs

PAMETNO ŠTAMPANJE

HP Photosmart A646 je novi A4 ink-jet štampač koji je opremljen Bluetoothom. Povežite ga sa vašim mobilnim telefonom, izaberite željene fotke na ekranu od 3,45 inča osetljivom na dodir i pustite na kolor štampu. A646 je opremljen i memory slotovima i USB-om, tako da možete direktno štampati i sa memorijskih kartica ili stikova.
Cena: 160 evra, www.hp.com

TOUCH SCREE

SAMSUNG i8000 OMNIA II

Bez alternative

Opis: Prednjim delom Omnije II dominira veliki AMOLED touchscreen dijagonale 3,7 inča koji prikazuje sliku rezolucije 480x800 piksela. Nema integrisane stylus olovke, ali niko od korisnika neće imati potrebu za njom, pošto je interfejs pregledan i jasan, pa se telefonom komforno upravlja pristiskajući ekran vrhovima prstiju. Memorijski kapacitet takođe je impresivan, a korisnicima je na raspolaganju verzija od neverovatnih 16 GB interne memorije sa dodatnim microSD ulazom. Kamera rezolucije 5 megapiksela sa autofokusom i dvostrukim led-blicem prevazilazi naša očekivanja. Zahvaljujući ugrađenom TV izlazu i Samsungovom TouchPlayeru multimediju, sadržaj se može pogledati na eksternim monitorima, projektorima i televizorima. TouchPlayer ima iste mogućnosti kao i Windows Media Player, ali je mnogo lakši za korišćenje uz pomoć pritiska prstiju jer mu je interfejs zasnovan na velikim ekranskim tasterima. Omnia II poseduje čak i unapređeni GPS modul sa internom antenom koji u startu radi u sprezi Google Maps aplikacijom. Uređaj može biti podešen da automatski preuzima pozicije satelita na dnevnom nivou kako bi ubrzao proces inicijalnog pronalaženja lokacije. Što se povezivanja tiče, na raspolaganju su vam sve moguće veze, od 3G-HSDPA-UMTS, preko standardnog stereo Bluetootha i USB konekcije, do Wi-Fi b-g standarda.
Dobro: Veliki ekran, bogat softver, brzina rada, oprema
Loše: Visoka cena, veličina aparata nije mala.
Cena: 650 evra
Kontakt: Roaming, www.samsung-mobilni.rs

5

NOKIA N97

Novi koncept "pametnog" telefona

Opis: Nokia je znala da ne sme da se igra, pa je na tržište plasirala fenomenalno izrađen i kvalitetan telefon. Nema škripanja i uleganja plastike, a za izradu su upotrebljeni samo vrhunski materijali. Symbian Touch interfejs najnovije generacije možda ne izgleda šmekerski i upeglano, kao na Samsung i LG telefonima, ali je izuzetno brz, precizan i pouzdan. Kao najveća novina ističe se interna memorija od neverovatnih 32 GB plus proširenje do 48 GB uz microSD karticu od 16 GB (kupuje se posebno). Tu je fenomenalan A-GPS, jedan od najboljih na mobilnim telefonima, inače radi zajedno sa Touch Ovi Mapama, koje još uvek ne pokrivaju Srbiju. Tu je i čitav set konekcija, od GPRS/EDGE, preko 3G i HSDPA, Bluetottha v2.0 i USB-a iste oznake, pa do WLAN-a i VoIP-a. Kamera rezolucije 5 MPx postiče korektne rezultate i u video i u foto-modu, mada nije među najboljima na tržištu. Sem što joj nedostaju mnoge moderne funkcije, izostale su i neke koje su do sada bile standard u N seriji, recimo video stabilizator itd. N Gage ne može da se instalira posebno, samo kao deo ažuriranja softvera, pa se aplikacija čak ne može skinuti ni sa zvaničnog sajta. Nešto je drugačija, zbog Touch opcije, a nisu ni prerađene sve igre za N97 platformu, pa umesto trenutno dostupnih pedesetak, vlasnici telefona mogu da biraju između gotovo dvadeset najjačih naslova.
Dobro: Izrada i dizaj, fenomenalan A-GPS, konekcije, upotreba
Loše: Neke aplikacije nedostaju i licence, slabija kamera, cena
Cena: 729 evra
Kontakt: Mobis, www.mobis.rs

5

N OFANZIVA

MOBILNI TELEFONI SA EKRANOM OSETLJIVIM NA DODIR PREPLAVILI SU TRŽIŠTE. KOJI SU NAJBOLJI?

LG VIEWTY SMART

Pametnjaković na S klasi

Opis: Dijagonala touchscreena je 3 inča uz WVGA (480x800 piksela) rezoluciju sa prikazom do 16,7 miliona boja. Potpuno novi interfejs zasnovan na Flash tehnologiji, nazvan S Class, donosi velike novine u način upravljanja telefonom. Omogućava rotiranje displeja po principu kocke. Na svakoj stranici kocke možete da postavite drugačije vidžete i prečice do omiljenih aplikacija, a do svake strane kocke dolazićete jednostavnim prevlačenjem kažiprsta po sredini strane udesno ili ulevo. LG Viewty otvara Office i PDF fajlove, ali Zip i Rar datoteke zaboravite. Pušta DivX/XviD, koristi Wi-Fi, Bluetooth i sve moguće GSM i UMTS/WCDMA konekcije, omogućava planiranje i organizaciju posla i vremena itd. Fotografije načinenje kamerom od 8 megapiksela su solidne.

Dobro: Lepši i manji od prethodnika.

Loše: Slabija kamera i baterija, ne podržava YouTube, ne možete koristite WiFi za GoogleMaps.

Cena: nepoznatno

Kontakt: LG, www.lge.rs

4-

SAMSUNG i7500 GALAXY

Prvi Samsung android

Opis: Pošto je Android napravljen tako da se pretežno koristi ekran osetljiv na dodir, na Galaxyju dominira ekran dijagonale 3,2 inča, rezolucije 480x320 tačaka, AMOLED kvaliteta. Ceo zadnji deo prekriva poklopac, ispod kojeg su uložak sa micro SD karticе, ležište za SIM karticu, baterija kapaciteta 1440 mAh i kamera rezolucije 5MP sa LED blicem, bez ogledala. Baterija u proseku traje dva dana. Fotografije nisu onakve kakve biste možda očekivali. Samsung nije dodao TouchWiz, već se u potpunosti oslonio na Android verzije 1,5, a tamo vas očekuju sve osnovne, uobičajene stvari. Veliki nedostatak jeste odsutnost numeričke tastature, pa ćete često grešiti pri kucanju poruka. Pomoću WiFi-ja ćete lakše i jeftinije koristiti internet, a YouTube filmovi prikazuju se u visokom kvalitetu.

Loše: Odsustvo QWERTY tastarure, loša kamera

Dobro: Odličan AMOLED ekran, brz procesor, kvalitetan OS

Cena: 460 evra

Kontakt: Roaming

www.samsung-mobilni.rs

4

HTC Hero

Novi heroj ulice

Opis: Dizajn i boje Heroja ulivaju dah svežine! Ekran je, za Android, standardnih dimenzija (dijagonale 3,2 inča, HVGA rezolucije). Interfejs je mešavina TouchFLO i Androida: Sense UI. Dizajn i boje su kao TouchFLO, ali je oslobođen uniformisanog Windows zagrljaja. Umesto standardna tri ekrana, HTC je stavio sedam. Svaki je potpuno prilagodljiv, a zahvaljujući brojnim aplikacijama, brzo ćete popuniti sve ekrane, pa ćete čak hteti još. Na jednom ekranu može da se prikaže jedna do 16 prečica - u zavisnosti od toga koje programe želite da vidite, jer su neki sa grafičkim rešenjem koje traži veću površinu. Poslovnost HTC-a ogleda se i u integrisanim Quick Office i PDF viewer programima.

Dobro: Brzina rada, Sense UI, povoljna cena.

Loše: Kamera rezolucije 5MP nema blica ni ogledala.

Cena: od 19.999 dinara u VIP-u

Kontakt: VIP

www.vipmobile.rs

4+

IPHONE 3GS

Nova verzija globalne igračke

Opis: Najnovija Appleova zvezda ima sufiks "S" koji ne označava samo podršku za rad na brzim 3G/HSDPA mrežama, nego i povećanje brzine procesora i ukupnih performansi. Kamerom od 3 MPx, ima autofokus i mogućnost snimanja videa. Ekran je dijagonale 3,5 inča i rezolucije 320x480 piksela. Veliki napredak iPhone je ostvario i po pitanju GPS navigacije, pa sada, uz A-GPS podršku, Google Maps i Earth, ima i digitalni kompas. Nažalost, za mape ćemo još malo morati da se strpimo.

Pored odličnih muzičkog i video plejera, 3GS ima standardni 3,5-milimetarski ulaz za slušalice, TV izlaz i mogućnost da strimuje muziku ili video snimke direktno sa interneta ili kućne mreže preko Wi-Fi mreže. Dolazi sa digitalnim kompasom kao i 16 GB memorije.

Dobro: Brzina, lakoća rada, originalni dizajn, navigacija.

Loše: Mala rezolucija ekrana.

Cena: 199 dolara na ugovor.

Kontakt: Apple

www.apple.com

5

2

Mega poster u delovima

Assassin's Creed II

Osvojite Sony PS2

GMC-YU poklanja vam PS2!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Kakvi su kontroleri za PS3?

a) bežični
b) žični
c) ultraljubičasti

Dobitnik iz prošlog broja:
Vladan Vasiljević, Beograd (0645258xxx)
Odgovor: b (Slim)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MTS i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Verovatno ste razočarani podatkom da je PC verzija igre odložena za sledeću godinu. Ali, gledajte to sa vedrije strane. Taman kada sakupite svih šest delova Ezioa, izlazi Assassin's Creed II! Ne pomaže, a?

Top-lista video igara

Šta se proteklog meseca najviše tražilo? Naravno, najnoviji Need for Speed: Shift, ali i legendarna fuca: FIFA 10. Nije ni čudo što su se ove dve igre zakucale na vrh top-liste, ali i Batmen se dobro drži!

No. igra	Platforma	Žanr
1. **NFS: Shift**	**PC, PS3, 360, PSP**	**vožnja**
2. Batman: Arkham Asylum	PC, PS3, 360	akciona avantura
3. FIFA 10	PC, PS3, 360, PS2, WII, PSP, NDS	sportska
4. Wolfenstein	PC, PS3, 360	pucačina
5. Resident Evil 5	PC, PS3, 360	horor akcija
6. The Sims 3	PC	simulacija
7. Dirt 2	PC, PS3, 360, WII	vožnja
8. X-Men Wolverine	PC, PS3, 360	akcija
9. Ghostbusters	PC, PS, 360, WII, PS2, PSP, NDS	akcija
10. Grand Theft Auto IV	PC, PS3, 360	akcija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Vladimir Cvetković poneo sa sobom?

Jedan od naših najpoznatijih manekena radi kampanje za prestižne svetske brendove, a slobodno vreme prekraćuje igrajući se uglavnom na PlayStation konzolama, a njegov TOP 3 igara za pusto ostrvo izgleda ovako:

1 Resident Evil 5 (PS3)

Neprikosnovena horor igra, suvišno je reći zbog čega - više nego realni momenti koji mogu da vas prestraše i učine da vam se grče ruke dok u njima držite džojstik, koji svojim vibriranjem samo dodatno podiže adrenalin.

2 Dino Crisis 2 (PS2)

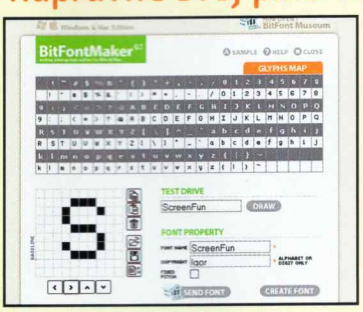
Širok spektar oružja, borbe sa dinosaurusima, razne zamke kroz prašumu i na kraju borba za člana svog tima. Izuzetna igra koja je još bolja ukoliko se igra udvoje.

3 BLACK (PS2)

Super grafika, realni odnos pokreta, uglova, preciznosti... Savršen zvuk, igra koju svaki pravi gamer ima u svojoj kolekciji. Drži vas zakucanim za konzolu ceo dan.

Surftips

Napravite svoj pixel font



Kliknite na Sample da biste dobili primer fonta

Koliko ste puta bili u potrazi sa jedinstvenim fontom koji biste koristili samo za vaše potrebe? Ukoliko ste pri tom tražili i lep pixel font, onda je ovo pravi sajt za vas. Napravite ga sami! Uz pomoć laganog editora moći ćete da nacrtate font koji će izgledati baš onako kako vi želite. Fontu možete dati ime, dodelite mu copyright prava i downloadovati ga na vaš računar. www.pentacom.jp/soft/ex/font/edit_canvas.html

Besplatno plakatiranje

Okačite plakat za džabe

Plakatt je besplatan servis za objavljivanje i pronalaženje interesantnih događaja. Pored postavljanja događaja koji vas zanimaju, na njemu se vrlo lako može pregledati šta se dešava u bilo kom drugom gradu. Plakatt ima i društvenu komponentu koja se ogleda kroz mogućnosti dodavanja i praćenja aktivnosti kontakata, objavljivanja prisustva i pozivanja na događaje, pisanje komentara i postavljanje fotografija. www.plakatt.com

Ekstremna umetnost

Li Wei je kineski optički iluzionista koji svojim kreacijama oduzima dah i tera vas na na pomisao: "Kako je ovo, do đavola, izveo?" Njegova najnovija dela u kojima izleće kroz prozor, zabija se u trotoar ili stoji na vodi obavezno morate pogledati na adresi http://bit.ly/8mjW7

Krvna granica

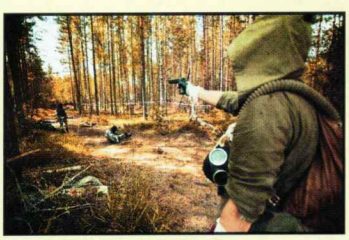
Volite kada igru downloadujete za "dž"? Hoćete da skintete jednog first-person shootera? Blood Frontier je besplatni fps sa singleplayer i multiplayer komponentnom. Vi ste u ulozi androida koji treba da reši misteriozan problem. Igru od 260 MB možete skinuti sa www.bloodfrontier.com

STALKER uživo

Nedavno smo vam preporučili sajt o ruskim fanovima Fallout serijala, a ovog puta u pitanju su opet ruski fanatici, ali za igru S.T.A.L.K.E.R. Od fenomenalnih kostima, realističnih oružja i okruženja Černobilja pomislićete kao da je u pitanju visokobudžetni film. www.star-tm.ru

Pimpovanje

Poznata emisija na MTV-u Pimp my Car pokrenula je pravu lavinu modifikacije automobila među običnim smrtnicima. Evo kako to izgleda kada jedan pasionirani igrač Haloa sredi svoj Suzuki. Xbox 360 je ugrađen u kabinu, a džojstik se nalazi nigde drugde nego na volanu. http://www.oddee.com/item_96819.aspx



IGRAČKI HOROSKOP

Škorpija (23. 10 - 22. 11)

Ako vas gaje u terarijumu, vreme je da pokažete žaoku

Iako vam izležavanje na kamenoj plaži i upijanje sunca najviše odgovara, morate na posao. Svakih pet minuta gledate na sat. Posao vas smara za medalju. Ili ćete dati otkaz ili će neko biti uboden. Što se tiče ljubavnog plana, vaša lepša polovina vam zamera to što je vaša bodlja u poslednje vreme otupela. S obzirom na to da vam je riba ušla u prvu (i jedinu) kuću, dobro ćete se zabaviti, a i nećete biti gladni. Slušanje Scorpionsa i igranje Mortal Kombata sa omiljenim junakom... Ima li boljeg recepta za dug i zdrav život?!

Igrajte sa Scorpionom i slušajte Scorpionse

ScreenFunShot

Dugo toplo leto... (Savulja, FarCry)

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN No. 54 – 10/09

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Ivan Scepanović (ivan.scepanovic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA
Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Editorijal direktor: Petar Janošević (petar.janosevic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Mačešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press
DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

"Veoma inovativan i izbudljiv skok unapred"
Total PC Gaming

"...kompletno drugačiji izgled..."
Eurogamer

"Svaki pedalj poslednjeg Championship Manager-a odiše kvalitetom..."
FourFourTwo

SUCCESS ON THE FIELD CAN ONLY BE MEASURED BY WHAT YOU DO OFF IT

Nova sezona počinje...
Septembar 2009

Championship MANAGER 2010

www.championshipmanager.co.uk

3D Endžin Meča

Kreator Taktika

Scouting Mreža

Treniranje Akcija

Distributer: COMPUTERLAND Kumodraška45, Beograd, 011.309.95.95, 309.95.96, office@computerland.rs, www.computerland.rs/games

3 www.pegi.info

Championship Manager 2010 Edition © Eidos Interactive Limited, 2009. Developed by Beautiful Game Studios. Published by Eidos Interactive Limited, 2009. Championship Manager, Championship Manager 2010 Edition and the Championship Manager logo, Eidos, the Eidos logo, Beautiful Game Studios and the BGS logo are trade marks of Eidos Interactive Limited. ProZone and the ProZone logo are trade marks of ProZone group limited. Opta and the Opta logo are trade marks of Opta Sports Data Limited. IMScouting is a trade mark of IMScouting ltd. Eredivise logo licensed by Eredivie Media & Marketing CV. National League Championship 09/10, Liga BBVA and Liga Adelante Product under official license from the LFP (S.E.F.P.S.A.). All other trade marks and logos are the property of their respective owners. All Rights Reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trade marks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under licence from Microsoft.

MOBI ŠPIJUN

Svetski HIT!

Odigraj ulogu profesionalnog špijuna! Na svoj telefon preuzmi i instaliraj aplikaciju Mobi špijun i pronadji bilo koga, bilo gde i bilo kada!

Pošalji: SPYSF na 6400

Aplikacije ne pokazuju realne podatke namenjene su isključivo za zabavu i igru.

Npr.: Za aplikaciju MOBI ŠPIJUN pošalji SPYSF na 6400

LOTO BROJEVI

HIT!

pošalji svoje ime i prezime i dobićeš tvoju srećnu kombinaciju 7-brojeva!!!

Pošalji SMS: LOTOF IME I PREZIME na 6400

Proveri da li te TVOJ MOMAK ili TVOJA DEVOJKA vara.

NOVO!

Pošalji ime i prezime svog partnera na 6400 i uveri se sam/a.

Pošalji sms: VARANJEF IME I PREZIME na 6400

Npr.: VARANJEF ZORAN PETROVIC na 6400

Najveći hitovi za tvoj mobilni!!!

Pošalji: MFUN na 6400

Toše Proeski / Veži Me Za Sebe

Jelena Tomašević / Košava

Nataša Bekvalac / Dobro Moje

Marko Djurovski / Malena

Emina Jahović / Dal Ona Zna

"Break up" - "Kraj veze"

Proveri kada će se tvoja veza sa partnerom ili partnerkom završiti

HIT!

Pošalji sms: BREAKF TUOJE IME I PREZIME na 6400

Npr.: BREAKF ZORAN PETROVIC na 6400

Pošalji svoje ime i saznaj kako će se zvati tvoja buduća devojka ili tvoj budući momak

Ekskluzivno za Srbiju!!!

Pošalji sms: LJUBAVF TUOJE IME na 6400

Npr.: LJUBAVF ZORAN na 6400

Animirane pozadine

Najbolje pozadine samo za tebe!!!

Pošalji kod sadržaja na → 6400

Npr.: Za animiranu pozadinu vatrene lubanje pošalji SFW2907 na 6400

Java igre

Pošalji kod sadržaja na → 6400

Budi kul, igraj igre!

Npr.: Za igru Lie Detector pošalji SFG478 na 6400

Statične pozadine

Pošalji kod sadržaja na → 6400

Razglednice

Pošalji kod sadržaja na → 6400

Za željeni sadržaj pošalji kod pod sadržajem na 6400

www.GettyMobile.rs

Za preuzimanje sadržaja morate imati aktiviran GPRS. Za podešavanje GPRS-a pozovite korisnički servis na broj 789 (MTS) ili 9863 (TELENOR).

Informacije: info@gettymobile.rs, Info: 060 600 46 44 (Pon - Pet od 9h - 16h)

Svako ko pošalje kod koji je objavljen u reklami, aktivira na broj 6400 uslugu Getty. Cena primljene WAP PUSH poruke (SMS) je 90 din (jednom nedeljno). Za odjavu od servisa pošalji Getty stop na 6400. Cena realtone 100 din, java 150 din, video 100, pozadine i animacije 70 din. Cena bez pdv-a i takse od 10%.Da biste dobili željeni sadržaj, morate imati aktiviran GPRS i telefon sa ekranom u boji. Sadržaji su namenjeni telefonima koji podržavaju JAVA igre i mp3 muziku. Takođe proverite da li Vam je uključen prijem servisnih poruka na telefonu. U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi, da pojedini servisi ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima GETTYMOBILE neće biti odgovoran. Korišćenjem ovih usluga prihvatate, da budete povremeno obavešteni o novim uslugama. Prijava i odjava se tarifiraju sa 10din + PDV i 10% takse. Više o uslugama na www.gettymobile.rs.